

KAME



NÚMERO 16 MARZO/ABR. 97 325 PTAS.



DB GT
CONTINUA

La ÚLTIMA
AVENTURA de FLY



CAPTAIN TSUBASA



DOSSIER: CAPTAIN TSUBASA



POSTER REGALO
DR. SLUMP!!



TONKAM

Villarreal, 107 • 08011 BARCELONA • Tel. (93) 454 71 36

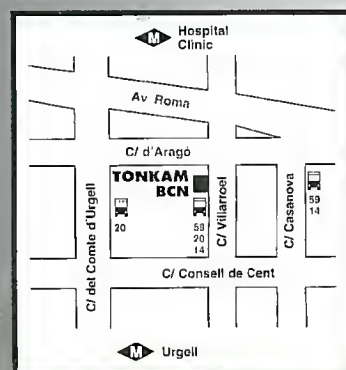


© Freeman Holdings - Tonkam

POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.

LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO.

VENTA POR CORREO.



KAME

EDITORIAL 16

Bueno, un número más con todos vosotros, y ya son tantos como 16. Una cifra que no representa nada pero que viene a significar el segundo aniversario de Kame. Si, porqué entre retraso y retraso no hemos realizado 24 números, como podréis comprobar hay unos poquitos menos. Nuestra intención era hacer un repaso de estos dos años de vida y presentaros un reportaje de 32 páginas sobre el Estudio Inu (fichas de los personajes, fotos de los impresentables y todo eso). Pero... pero hemos pensado que os podría interesar estar informados de la actualidad del anime y el manga en general (y de Dragon Ball en particular), por eso tenéis un número muy especial dedicado a "lo último" de Captain Tsubasa y Dragon Quest y los CD's de Shulato, entre otras cosas.

Atención al Esedé de David Ramírez: el doctor ha recibido amenazas por parte de furibundos fans (de Seiya se entiende) para retrasar el dedicado a Saint Seiya. En su lugar tenéis éste fantástica primicia de Ranma, pero tranquilos, en el próximo número si habrá Caballeros. Además os recordamos que a principios de Mayo se presenta un nuevo Salón del Cómic de Barcelona, no faltéis que estaremos todos (o casi) y habrán muchas novedades. Por último, enviar un saludo a Ruy Ramos y Manuel Guerrero que mientras escribimos estas líneas deben estar perdidos en Tokyo. ¡Hasta el próximo número de Kame!

Casi toda la Redacción

PD: Para los fans dragonboleros, no os perdáis el Kame Especial dedicado a Dragon Ball. Un número imprescindible para todos los fans del manga y el anime.

Podéis enviar todo tipo de comentarios y demás a: KAME, Apdo. de correos 98068 - 08080 Barcelona



SUMARIO

- 2. ANIME QUE VIENE
- 6. DOSSIER
- 16. OTAKU FILES
- 19. AVANCE MANGA
- 20. REPORTAJE
- 24. DB GT
- 30. ESEDE
- 34. RESEÑAS VIDEO
- 36. MIRADA INDISCRETA
- 38. ANIME
- 41. MUSICA & CD'S
- 45. CORREO
- 47. COMENTARIO MANGA

KAME

Edita:
Inu Ediciones

Coordinadora:
Nuria Teuler.

Redactor Jefe:
Ernesto Navarro

Maquetación y diseño gráfico:
Xavi Dalmau.

Redacción:
Francisco Galindo, Esteban Canalejo,
X. Rebis, Sebastián Moreno,
Ana Álvarez, Ángel Rodríguez,
Germán Madeiro, Ruy Ramos,
Marc Ventura, Manuel Guerrero,
Pedro Vallespín, Marta Marimón
y Álex Escobar.

Corrección de textos:
Tomeu (miri, es que no sabe hacer
otra cosa).

Adaptación:
Jesús Álvarez

Gracias especiales a:
Germán Puig, Carlos Vila,
Alain Rodríguez, Eduardo Marimon,
Takayoshi Sakai, Jose Costa,
Nuria Aguilar, Cristina Sellarés,
al increíble Equipo Bru, a las editoriales
por su inestimable colaboración...
y a ti, lector, por leernos

Filmación: Trama 70

Impresión: Gradisa

Kame nº 16.
Marzo/Abril de 1.997

Kame es una publicación mensual de Ediciones Inu (¡guau!) Kame es una publicación registrada sin ánimo de lucro realizada por aficionados con fines informativos y divulgativos. Todas las ilustraciones reproducidas son propiedad de sus respectivos autores y editores, y en ningún momento se ha querido violar su copyright, ya que su uso es exclusivamente informativo.

Buena, ya os tenéis que haber dado cuenta Abelardo no (y repito: ¡no!) puede jugar de lateral derecho, Blanc está vieja y Amunike no sabe jugar. Es algo tan obvio que hasta Son Gokuh sería capaz de comprenderlo.

Dragon Ball GT / Akira Toriyama / Bird Studio / Shueisha / Fuji TV / Toei
Doga Dr. Slump / Akira Toriyama / Shueisha. Dragon Quest Dai no dai-boken / Enix / Shueisha / Koji Inada / Riku Sanjo Captain Tsubasa / Yoichi Takahashi / Shueisha Kochira / Osamu Akimoto / Shueisha Dragon Quest Retten Roto no Monsho / Enix / Kamui Fujiwara / Gaken. Tenku Senki Shulato / Tatsunoko Productions. Chirality / Satoshi Urushihara / Gaken. Mugen no Jyunin / Hiroaki Osanura (o no) / Kodansha Post / Kuki el koala.

NACEN LAS NUEVAS LUCHADORAS DE LEYENDA

Gracias al manga editado por Planeta De-Agastini ya conoceréis a las luchadoras de leyenda, que tienen como título original Magic Knight Rayearth. Pues si en nuestra mercado podemos disfrutar de sus aventuras, las japonesas van a tener la oportunidad de asistir al regreso de Hikaru y compañía. Además, en esta ocasión se trata de una historia completamente nueva y que retoma el argumento donde el manga original lo dejó: un nuevo nacimiento para las luchadoras. Al principio de esta nueva adaptación animada, una mini-serie de tres OVAs, nuestras tres heránas están a punto de graduarse... y saben que cuando abandonen el instituto sus vidas se separarán. Por toda ella deciden realizar un juramento de amistad eterno debajo de un cerezo mágico (a al menos esa es la que cuenta la leyenda). Dicho leyenda nos habla de un hada que vive en el árbol y que ayuda a cumplir el juramento. Sin embargo, Hikaru encuentra a un misterioso ser en el árbol... ¿un hada?, más bien se trata de un simpático bicho que responde al nombre de Makana y que parece necesitar lo ayuda de las luchadoras de leyenda. Y de nuevo, empiezan las aventuras para las tres amigas...



CUTEY HONEY F... ¿LA VERSION DEFINITIVA?

Tras la versión "light" de las setenta y el aire sensual de las OVAs realizadas a principios de los noventa, Cutey Honey vuelve en forma de serie televisiva. Al igual que en la primera serie, las responsables de Toei Animation se han desmarcado del manga original de Go Nagai para ofrecer un producto más comercial y digerible para el público en general. Es más, parece que intentan repetir el éxito de Sailor Moon y han enfocado Cutey Honey F hacia el mismo tipo de aficionados. Según Sotahumi Azumai, productor de Toei: "esta vez queremos realizar una serie para chicos. Hemos creado una historia para ofrecer la imagen de una heroína que puede construir y controlar su vida. Nos alegraremos si podemos dar ejemplo y animar a los chicos de hoy en día frente a todos los problemas que nos rodean". Pues que guachi, ¿no?

¡VUELVEN LOS ANGELES DEL AMOR!

Una nueva retorna, pero esta vez en el mercado del video (léase OVAs). Se trata de Ai tenshi densetsu Wedding Peach DX (WP DX: la leyenda de los ángeles del amor), que regresa en una mini-serie de tres episodios. En esta ocasión, el argumento profundizará en los romances iniciados en la anterior serie televisiva. Scarlet, Mamaka y compañía se enfrentan al mayor de los problemas que han conocido: sus propios sentimientos. Amores y más amores es lo que prometen para esta continuación, ¡recomendada para solterodictas!



LA LEYENDA DE LA SUPER BESTIA

A finales de Enero apareció el primer OVA de Chouju densetsu Gestalt (Gestalt: la leyenda de la super bestia), un capítulo de orronque perteneciente a una producción de Sony Music Entertainment. Se trata de la adaptación del manga homónimo de Yun Kuogo, que nos presenta una historia de corte heroico fantástico ambientada en un mundo poblado de brujas y hechiceros. El argumento nos lleva hasta la isla "G", un lugar maldito que no puede ser perturbado... al menos hasta la llegada de nuestro protagonista: Olivie. Si queréis alguna referencia de este obra os remitimos a la Miroda Indiscreto del Kome 11. Este mini-serie está dirigido por Satoshi Yomozaki y cuenta con el diseño de personajes de Tokashi Kobayashi.



Y MAS BESTIAS Y DEMONIOS...

Psicho Diver mosei bosotsu (Psicho Diver, el dios demoníaco) es una nueva mini-serie de OVAs, basada en esta ocasión en la obra de Boku Yumemokuro. El protagonista de la historia es Dokujimo: un Psicho Diver, un factor que le ofrece la habilidad de entrar en la mente de otra persona y controlar su cerebro. En el primer capítulo, Dokujimo luchó por equilibrar la siniestra mente de una super idol para luego enfrentarse a una misteriosa secta. Dentro del staff creativo encontramos, entre otros, a Momoru Konbe en la dirección y Mokoto Kago en el diseño de personajes. Toei Animation, bajo el sello de Toei Video, se encarga de la producción.



VAYA ESTOMAGO

Er..., el título viene a cuento por que el protagonista de esta nueva serie de televisión es un personaje acostumbrado a comer todo clase de metal. Su nombre es Bolto, un aventurero que puede modificar la forma de su brazo derecho para convertirlo en cualquier arma, cortesía de los metales ingeridos. Por alguna razón misteriosa debe enfrentarse en duelo a poderosos adversarios, pero esto es algo que nos explicarán los creadores de Eat-Man o lo largo de los trece episodios que componen la serie. Esta producción está a caballo entre la ciencia ficción y el más puro hard-boiled.

COWBOYS DEL SIGLO XXI

Cowboy be-bop es el nombre de una nueva serie de televisión ambientada en el mundo del siglo XXI. En sus créditos encontramos prestigiosos nombres como el de Shinichiro Watanabe, director de la serie y uno de los responsables de Macross Plus; Keiko Nobumoto, que se encarga del argumento de la misma manera que yo lo hice en Macross Plus y Yohka Sugano, un compositor que yo había trabajado en Tenku no Escoflowne. El productor es el veterano Sunrise (Gundam, City Hunter, Dirty Pair, Metal Jack...), que nos presenta un futuro en donde los viajes espaciales y la tecnología están a lo orden del día. Por desgracia, la delincuencia se ha extendido como una plaga que el gobierno terrestre no ha conseguido erradicar. Intentando remediar el crimen de alguna manera se ha creado una ley que legaliza a los cazarrecompensas y, precisamente, el protagonista de Cowboy be-bop es uno de ellos. Su nombre es Spike Spiegel, un gran admirador de Bruce Lee que tiene una oscura posada relacionada con la mafia china. De todas formas, Spike no trabaja solo y tiene como compañeros a Jet Black -un policía cyborg-, Fey Valentine -una experta tiradora- y Edo, un hacker de trece años de edad. Los objetivos de este peculiar equipo suelen ser traficantes de droga, piratas espaciales, hackers y todo lo sucio indeseable que el gobierno terrestre no puede neutralizar.

GAO GUYGER: EL NUEVO MAZINGER



Yushaah Gao Guyger (GG, el rey de los héroes) es una producción que vuelve a traer ese sabor añejo y tradicional que sólo pueden ofrecer los robots gigantescos. Se trata de una serie televisiva que entro en las parámetros marcados por Mazinger-Z hace 25 años. El argumento es muy simple: Mamoru, el piloto del Gao Guyger, se encargará de limpiar el planeta de cualquier amenaza (especialmente cuando se trate de brutos mecánicos). Aunque los combates serán parte esencial en la trama argumental las realizadores de Gao Guyger han humanizado a los robots rivales, proporcionándoles pilotos humanos que no buscan conquistar el mundo: toda la contrariedad, tan sólo cumplen órdenes. Pero donde encontramos la mayor sorpresa es en las créditos, compuestas principalmente por Yashitomo Kameya (que anteriormente había dirigido Warau sales man) y el productor Ryasuke Takahashi (director de Chinmoku na kantai).

¡HALA!, AHORA AL CINE

Taca repasa a las últimas novedades cinematográficas de anime. En las últimas fechas se han estrenado cuatro destacados películas. En primer lugar tenemos al film número veinte de Doraemon que se divide en dos divertidas historias: "Nejimaki city bakenki" (Aventura en la ciudad de los resortes) y "Kaiton Trabon naza na chasenjoh" (Trabon, el gran ladrón misterioso). A continuación tenemos la tercera película de Crayon Shinchan, titulada "Ankoku tama tomo dai tsuiseki" (En busca de los bolas oscuras) que nos presenta como mayor novedad a la hermana de Shinchan: la pequeña Himanari Nahoro. ¡Esta puede ser el fin de nuestra civilización! Más largometrajes los encontramos en "Tokei jikoke no motenrah" (Una bomba en el rascacielos), el debut cinematográfico de Meitantei Conan en donde tendrá que detener a un peligroso criminal que ha sembrado de bombas la ciudad.



POSICIÓN	MES ANTERIOR	SERIE
1	(=)	SAZAE SAN
2	(=)	CHIBI MARUKO CHAN
3	(-)	DORAEMON TV SPE.
4	(9)	MEITANTEI CONAN
5	(=)	CRAYON SHINCHAN
6	(3)	KOCHIRA...
7	(=)	DRAGON BALL GT
8	(-)	FILM DBZ N°6
9	(4)	DORAEMON
10	(8)	GEgege NO KITARO

Este ranking corresponde a Diciembre del pasado año, y como suele ser costumbre en el mes navideño se emiten toda clase de películas y especiales de televisión. Y en esta ocasión los más vistos han sido el TV Special de Doraemon y la sexta película de Dragon Ball Z, la titulada "Kekitoh! 100 aku power no sensitchi" (¡Impacto! Los guerreros con 10 billones de poder) en donde Son Gokuh y Vegeta se enfrentan al ejército de los Metal Coola en Nuevo Namek. Por lo demás, hay que destacar la salida de lista de Ruroni Kenshin y el buen momento de Kochira... y Meitantei Conan.

MANGA TOY'S

VENTA AL MAYOR
Y DETALLE

DRAGON BALL
SAILOR MOON
STREET FIGHTER
SUPERHEROES

TODOS EN
MERCHANDISING:

- POSTERS
- CORTINAS
- PUZZLES
- CROMOS
- ÁLBUMES
- ADHESIVOS
- RELOJES
- CAMISETAS
- ESTUCHES
- BARAJAS
- LLAVEROS
- HUCHAS
- MINIATURAS
- FIGURAS DE
TODO TIPO.

¡¡LOS
mejores
precios del
mercado!!

¿Todavía no nos conoces?
¡Ven a vernos!

Nos encontramos en:
Belano
Escultor Ordóñez, 8 tda.
08015 Barcelona (Metro: Línea V-Virrei Amat)
Tel: 351 74 52



CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH

Además de mitas como Heidi, Mazinger Z o Dragan Ball muy pocas series de animación han obtenido en nuestro país la consagración social que obtuvo Campeones -Oliver y Benji-, más conocida en su país natal como Captain Tsubasa. Durante 128 episodios y posteriormente 12 OVAs pudimos gozar de las aventuras del joven Ohzara Tsubasa y los equipos que capitaneó: primero el Nankatsu y posteriormente la selección juvenil japonesa, hasta su marcha a Brasil. El secreto del éxito que cosechó quizá radique en la mezcla entre la animación japonesa y algo tan "sagrada" en nuestra cultura como es el fútbol.

Lo que sorprende es que Captain Tsubasa gozara de un éxito considerable en Japón, ya que el fútbol (o soccer como es conocido allí) ha comenzado a atraer a las masas hace apenas tres años con la aparición de su J-League, lo que ha producido el retorno de Captain Tsubasa a las páginas del Shonen Jump desde finales del 94. La nueva serie es conocida como Captain Tsubasa World youth (el subtítulo significa Mundial juvenil) y retoma la historia tres años después de la marcha de Tsubasa a Brasil. Antes de comenzar con la trama principal, el autor Yoichi Takahashi realizó tres prólogos. El primero fue meses antes de la reanudación de la nueva serie (san cien páginas editadas en un tomo especial) y narra el enfrentamiento entre la selección japonesa y el fútbol total del combinado holandés.

El segundo prólogo, comprendido en el primer tomo de la nueva etapa y subtítulo como El Príncipe del Sol, nos servía de presentación para un nuevo personaje, capital para el desarrollo de la nueva serie: el despreocupado Aoi Shingo. Aoi Shingo es un chico japonés que por motivos personales se ve obligado a vivir en Italia y una vez allí intenta fichar por las categorías inferiores de diversos clubs de fútbol sin éxito alguno. Finalmente recibe su oportunidad en el Inter de Milán, en el que gracias a su espíritu de lucha y amor por el fútbol (en

parte contagiado por el propio Tsubasa años antes), consigue triunfar en el segundo equipo del prestigioso club tras superar diversos problemas de adaptación y cierta xenofobia.

En el tercer y último prólogo recogido en el segundo tomo y porte del tercero, el protagonista es Tsubasa que ya se ha asentado en el fútbol brasileño de la mano de su descubridor, el entrenador Roberto Hongo y gracias a su carácter extrovertido y su capacidad de liderazgo se ha convertido en el capitán (¡como no!) del Sao Paulo. Su máximo rival en el campeonato brasileño es Carlos Santana, conocido como el Soccer Cyborg ya que ha sido entrenado desde muy niño hasta la saciedad para convertirse en el número uno de este deporte. En la final de la copa de Brasil se enfrentan el Sao Paulo y el Flamengo, el equipo de Santana, y finalmente se impone el combinado de Tsubasa que demuestra al "cyborg" y a Leo (otro de los jugadores destacables del Flamengo) que en el fútbol siempre hay lugar para la improvisación.



"Aoi Shingo, jugador del Inter"



"Tsubasa vs Santana"

HACIA EL TITULO MUNDIAL

Tras las anteriores prálagas se iniciaba el camino hacia el mundial sub-19 juvenil con una multitudinaria rueda de prensa en la que Kajira Hyuga del Taha y Tara Misaki del Nankatsu aseguraban que el talento de su generación les permitiría aptar al título junto a las supuestas favoritas en igualdad de condiciones. Esta selección japonesa que pretende aspirar a toda estaría en principio compuesta por ellas dos, las legionarias Tsubasa (que cada vez formaliza más su relación con Sanae, por si a alguien le interesa) y Genza Wakabayashi y otras estrellas de Japón como Ken Wakashimazu, Hikaru Matsuyama y Jun Misugi (recuperada de las dolencias cardíacas que le apartaron temporalmente del fútbol), pero los problemas para este combinado empezarían muy pronto. Antes de que pudieran hacer frente a la primera fase de clasificación asiática sufren las bajas de dos parteras: Wakashimazu que decide abandonar la selección harta de verse relegada a la suplencia por Wakabayashi y este último, que en Alemania ha sufrido lesiones en las dos brazas como consecuencia de sendas enfrentamientos con dos nuevas rivales: el holandés Brian Cruyffald y el sueco Stephan Levin. Por si esta fuera poca el entrenador habitual, Mikami, sufre una insuficiencia cardíaca y es reemplazada por Gama, un entrenador duro y sin escrúpulos. Prueba de ello es que expulsa del equipo a siete jugadores: Hyuga, Misaki, Jita, Nitta, Sada y las hermanas Tachibana después de que fueran derrotadas por las Real Japan Seven, un equipo en el que destaca el delantero Hina y que en principio debería sustituirles.

Con esta perspectiva comienza la primera fase de clasificación para el mundial, en la que un equipo japonés en el que tan sólo marcan la diferencia Tsubasa y Matsuyama en el centro del campo y Misugi actuando como defensa libre, se deshace con relativa facilidad de China Taipei y las islas Guam. A pesar de esta, el tercer y último rival de esta primera fase se presenta temible. Se trata de la selección Tailandesa encabezada por el durísimo defensa Bunnark y el trío de hermanas especialistas en el fútbol aéreo: Farlan, Sarkun y Chana.

A pesar de que Japón debería ser en principio superior, las bajas (incluidas las Real Japan Seven que incómprensiblemente tampoco forman parte del equipo) hacen al equipo inferior y se ven desbordadas por las increíbles acrobacias de las hermanas Kansawad (que dejan en evidencia a las Tachibana y su Skylab -la catapulta infernal-). El único capaz de hacer algo, Ohzara Tsubasa, es golpeado duramente por Bunnark cada vez que se suma al ataque, hasta que se ve obligada a abandonar el campo momentáneamente con un resultado desfavorable de una a cuatro.



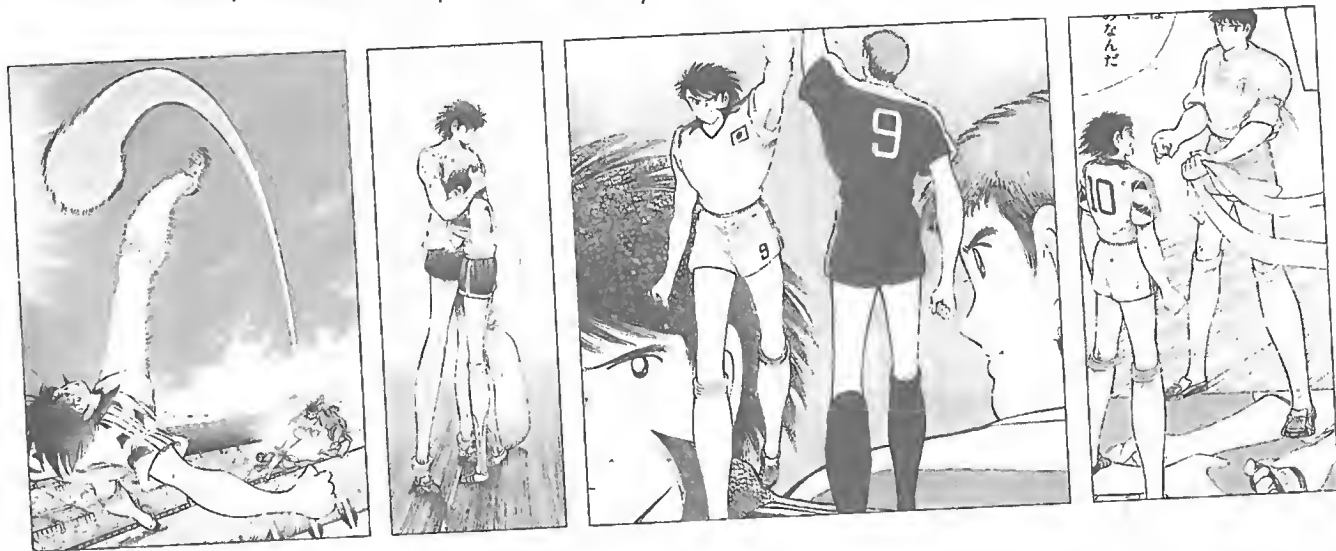
"¡Aparecen los Real Japan 7!"

TSUBASA Y COMPAÑÍA ARROLLAN: ¡NO HAY RIVALES!

Es entonces cuando se producen las incorporaciones que cambiarán el rumbo del partido: Wakabayashi, recuperada parcialmente de sus lesiones y el joven Aoi Shinga, que ve de este modo cumplida su sueño de jugar al lado de Tsubasa y rampe a llorar cuando consigue su primer gol a pase de él. Con la seguridad en la portería del G.S.G.K. (Great Super Goal Keeper) y la frescura en ataque del joven Aoi (canacido como Príncipe del sol) comienza una remontada que culminaría con una combinación entre Tsubasa y Aoi que pondría el definitivo cinco a cuatro favorable a Japón en el marcador (¡en serio!, esta sucedía meses antes del Barça-Atlético). La selección japonesa pasa de este modo la primera ronda y se ve encuadrada en el grupo B de la segunda fase. Mientras Tsubasa y compañía jugaban, las relegadas por Gama se han entrenado duramente: Misaki en África, Hyuga en Okinawa (dónde ha entablado amistad con la jovencita Miki), las gemelas Tachibana en Akita, etc... Todas ellas regresan una tras otra con la intención de recuperar su puesto en la selección, hasta que finalmente juegan de nuevo contra las Real Japan Seven y el resultado es muy diferente, en esta ocasión les derrotan por diez a dos. En este partido destaca la aparición de Hyuga y su nueva disparada: el imparable Raijuu shoot. De este modo son readmitidas en la selección por Gama, que finalmente descubre el secreto de las RJS... Las siete componentes de las RJS superan las veinte años y

fase de clasificación en la que jugará contra Uzbekistán, Emiratos Árabes, Arabia Saudí y China por este orden.

Con el equipo tipo formado por Wakabayashi en la portería, Sada, Jita, Misugi y Ishizaki en defensa, Matsuyama, Tsubasa, Misaki y Aoi en el centro del campo, y Hyuga y Nitta en la delantera, se deshacen fácilmente de la potente Uzbekistán, capitaneada por el no menos potente Zangiev, y de las Emiratos Árabes. El primer escallón la encuentran en Arabia Saudí una ardenada equipo liderado por el príncipe Mark Owairan, que actúa como libero y que gracias al fútbol ha aprendido a divertirse y a conseguir amigas, haciendo más amenas sus ocupaciones como futura monarca. A pesar de que Owairan, con una espléndida aver head kick realizada en una subida al ataque, consigue adelantar a su equipo, Japón liderada por Tsubasa y Misaki, que estrena una nueva disparada: el Baumerang shoot, arralla a su rival. Shinga cada vez más integrada en el equipo estrena también una nueva técnica llamada Chatsukaku feint aprendida del mismísimo Ruud Gullit. Ni tan sola la aparición del enorme delantero saudita Balkan (2,10 m y 120kg.) puede enderezar un partido que Japón gana cuatro a uno. Tras el partido Owairan intercambia el turbante que ha lucido durante toda el encuentro por la señal de capitán de Tsubasa.



no pueden formar parte del equipo, tan sola se trataba de un modo de motivar a los jugadores (sin duda es un sistema algo retardado pero que da sus frutos). El único con diecinueve años es el enorme delantero Hina, pero al haber nacido en Uruguay tomará parte en el mundial con éste combinado. El equipo ya está casi al completo y Japón emprende la aventura de la segunda y última

¡POR FIN! EL MUNDIAL JUVENIL

Ahara, el última equipo al que deberán enfrentarse será China y una vez superado tamarán parte en el torneo asiático final, formado por las dos primeras del grupo A y los del B, mientras que el campeón y el finalista serán los únicos clasificadas para el mundial

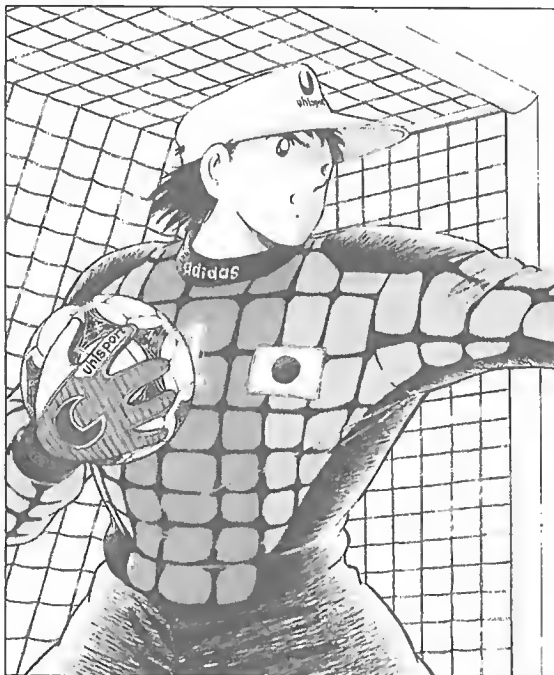
juvenil. Poro el partido contra China, Japón puede la bajo de Aoi Shingo que verá el partida desde los grados por acumulación de torjetos y además el Ace Stryker Hyuga está afectado por la repentina hospitalización de su madre. Aunque el equipo china presenta buenas moneras de lo mona del organizador Ga Shun Jin, el rápida y escurridiza extremo Oh Cho Mei y el especialista en remotes de cabeza Hi Sho, la selección japonesa toma ventaja con un porcio de tres o cero. El partido parece encarrilado pero la oposición de un nuevo delontero chino complica las cosas, se trata de Sho Shun Ko que gracias a técnicas de acupuntura es capaz de devalver cualquier disparo por patente que sea. A partir de ese momento los goles se suceden en un lodo y otro y Wakabayashi, cuyas heridas en los monas han vuelto a abrirse, se convierte en el héroe del encuentro al parar el Raijyu shoot de Hyugo y el Flying drive shoot de Tsubasa devueltos por Sho. Finalmente, una combinación entre Tsubasa y Hyugo decide un portada que acaba con un obultoda seis o tres en el morcador.

Los clasificadas poro el torneo final son por uno parte Japón y Irak y por otro Arabia Saudí y la poderasa Corea del Sur. Lo baja por lesión de Wakabayashi se cubre con el oportuna regreso de Wakashimazu que ya milita en el Yokohama Flugels de la J League. Japón se deshace del incambustible equipo irakí y en el otro semifinl Kareo del Sur derrota a Arabia Saudí gracias a los goles de su dúo de delanteros que militan en la Bundesliga alemana: Cho In Chon e Ih Yon Un. Finalmente, bajo el cielo de Yokarto se juega la gran final y el combinada de Japón derrata con suma facilidad a los

koreanos que ven mermado su potencial con lo bajo por lesión de Cho. Tsubasa pone el definitiva dos o cero en el morcador con uno fantástico Rolling over head kick. Al fin, Japón puede celebrar la consecución del título de campeones asiáticos y la clasificación para el mundial

juvenil, que finalmente se celebró en Japón.

Antes de que pueda comenzar el susodicho mundial, lo mola suerte continúa persiguiendo a nuestras amigas hasta el punto de que Misaki es atropellado por un autobús al salvar a su hermonastro y su pierna izquierda resultó gravemente herida, con lo que no podrá tomar parte en el mundial. Tsubasa y compañía viajan hasta el monte Fuji en el cual se conjuraron poro ganar el torneo y brindárselo a su compañera caída. Poro suplir lo bajo de Misaki, Japón contó con la presencia de Akai Tomeyo, un férreo defensor que juega en el equipo juvenil de lo Sompdorío. Tsubasa y compañía quedaron encuadrados en el grupo A junto con México, Uruguay y Italia. En México destaca el portero Ricarda Espadas canadiense como el Miracle Keeper y el quinteto del sal ozteco, especialistas en juego aéreo, formado por García, Suárez, Zorogoza, Lárez y Álvarez. El punto fuerte de Uruguay es su delontero formado por Victorino y el patente japonés Hino, mientras que Italia basó su juego en su sabio defensor con su partero Gina Fernández y el libera número una de Europa: Salvatore Gentile. En el grupo B destacó Alemania con el frío Karl Hein Schneider en cabeza y el enorme partero Müller en la retaguardia, posando por Kolsh, Shester y Mogoth. Suecia se presentó como alternativo en el grupo B con el salitorio Stephon Levin como estandarte, el grupo lo completan U.S.A. y Colombia. En el grupo C



"Espadas, el portero mexicano"

"La estrella de Camerún: Chondro"

se encuentran la Halanda del fútbol total de las Cruyffald, Krismann, Kaizer, Lensenbrink, Dick y Dallman. Argentina por su parte se presenta con las canchidas Díaz y Pascal, Karea del Sur y Ghana también forman parte de este grupo. Brasil, capitaneada por el delantero Carlos Santana, aparece como la gran favorita del grupo D y del mundial, especialmente desde que son entrenadas por Roberta Hanga. Las otras componentes del grupo son: Francia, con el fútbol elegante de Pierre y Napoleón, Camerún en el que destaca el diamante africano Chandra, y Arabia Saudí, que ha entrado en el torneo gracias a que Japón se ha convertido en anfitriona. Finalmente da comienzo el esperadísimo mundial después de una fiesta de recepción en la que se suceden diversas "piques", destacando el de Tsubasa y Espadas que escupe sobre un balón deshinchado... a la que es la misma, sobre el mejor amigo de Tsubasa (en esta escena se menciona el hecho de que Tsubasa guarda todas las balones deshinchados en un armario de su habitación -la verdad es que esta chica está muy enferma-).

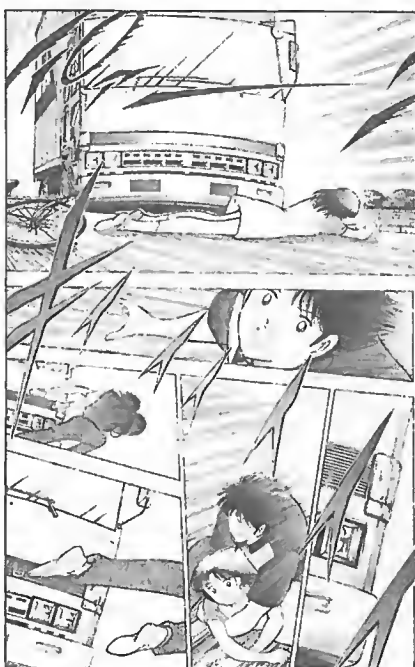
Japón se enfrenta a México en el encuentro inaugural, entrando en la formación inicial las hermanas Tachibana que actúan como valientes intentarán contrarrestar el fútbol aéreo del quinteto azteca. Ambas equipos descargan toda su artillería ofensiva, pero sus esfuerzos son inútiles gracias al acierto del Karate keeper Wakashimazu y las Tachibana por una parte y el Miracle keeper Espadas por otra. Este último detiene el imparable Raijyu shoot de Hyuga, el raso Eagle shoot de Matsuyama y el Drive shoot de Misugi entre otras. Finalmente, el enano mexicano García se sacrifica al ser expulsado tras lesionar gravemente a las gemelas Tachibana. De este antideportiva mada sus compañeras podrán realizar sus acrobáticas ataques basadas en la lucha libre. Precisamente una de estas técnicas es rechazada por Wakashimazu, pero una sorpresiva incorporación al ataque del portero Espadas acaba convirtiendo esta ocasión en gol. Japón incorpora a dos delanteras más en su ataque: Nitta y Sarimachi



pero ni aún así puede empatar un partido que está a punto de finalizar. A la salida de un corner, Tsubasa se hace con el balón y a pesar de que se le ha abierto una herida en la ingle producida en un entrenamiento, consigue avanzar hacia la portería. Tsubasa realiza la primera fase de un nuevo disparo llamada Skydive shoot, que consiste en realizar sucesivas saltos propulsándose en sus rivales hasta llegar delante de la portería. Una vez allí el capitán japonés le fallan las fuerzas y solo puede realizar una volada que es despejada "in extremis" con la punta de los dedos por Espadas. En ese momento aparece Aoi que, como tantas veces había hecho Misaki, sigue a su compañera e introduce

el balón en las redes consiguiendo el empate. Ya en tiempo de descuento Hyuga consigue el gol de la victoria, después de que Tsubasa desvíe con su cara, jugando de cabeza, un remate previo del delantero y descoloque al portero mexicano. De esta forma Japón consigue la victoria y Tsubasa demuestra a Espadas que el balón es su mejor amigo (aunque ya diría que incluso algo más).

El siguiente rival de la liguilla es Uruguay, que aunque a priori parecía el más asequible, la victoria conseguida por estas sobre Italia en el segundo partido les da mucha credibilidad. La temible delantera uruguaya fue capaz de meter tres goles al mejor portero de Europa en ese partido.



"¡Comooo!, Misaki va a ser atrapada!"



"¡Gol de la victoria contra Korea!"

Y TRAS ITALIA... ¡SUECIA!

Antes de que comience el encuentro entre Japón y Uruguay, Shinga se muestra muy insegura pensando en que sus compañeras italianas han sido derrotadas, pero Hyuga le recuerda con un bafetán (el chico tiene mucha taca) que a Misaki le gustaría estar ocupando un sitio en el equipo, así que él no debe desaprovechar su oportunidad. Aai comprende las palabras de Hyuga pero no duda en devolverle el tartazo y toda queda arreglada. Después del altercado comienza el partido y Hina realiza su disparo especial: el Tarneda shaat, un lanzamiento que realiza tras girar sobre sí misma y disparar con una fuerza descomunal. Tsubasa consigue bloquearla a duras penas e inicia una serie de sucesivos ataques que culminados por él mismo, Shinga y Hyuga darán una ventaja de



tres a una al equipo japonés al finalizar la primera parte. Aunque el partido parece encarrilado, el imparable Tarneda shaat de Hina (en donde el balón viaja a más de 250 Km/h), el oportunismo de Victorina y el infortunio, que hace que Jita marque en propia puerta, dan la vuelta al partido y una ventaja de cuatro a cinco a los uruguayos. Jita se siente culpable por su error y decide enmendarla subiendo al ataque y afrecciendo su cuerpo como plataforma para que Hyuga pueda realizar su Raijyu shaat sobre él. Hyuga, que teme herir a su compañera en la espalda, simplemente se propulsa en el cuerpo del defensa para superar a la zaga uruguaya y consigue materializar el empate de valea. Tras esta, los jugadores japoneses y Wakashimazu demuestran su valentía al bloquear los Tarneda shaat de Hina. El gol de la victoria será realizado por una acrobática combinación entre Hyuga y Tsubasa en el tiempo de descuento: mientras Tsubasa salta como si fuera a realizar un aver head kick, Hyuga por encima de él lanza su Raijyu shaat utilizando la planta del pie de Tsubasa como base. La pelota va al fanda de la red y la bata del capitán, disparada por la fuerza del chute, se estrella contra el poste y el partido finaliza con la victoria de la selección japonesa por seis a cinco.

El última partida de la liguilla que decidirá el primer y segunda puesta del grupo será contra Italia. La selección azzurra mermada con las bajas por lesión de sus dos estrellas: Fernández y Gentile (que sala jugarán el cuarta de hora final) no apandrá ninguna resistencia a

Japón que de la mano de Aai, especialmente motivada, se impondrá das a cera con suma facilidad. El partido no tiene más historia y Japón junta a Uruguay se clasifica para cuartos de final. El resto son: Alemania y Suecia (que ha logrado imponerse a las germanas por cinco a tres) en el grupo B, Holanda y Argentina en el grupo C y Brasil y Francia por el grupo D. Los encuadres para cuartos de final son:



Japón-Suecia, Holanda-Francia, Alemania-Argentina y Brasil-Uruguay. La selección sueca está capitaneada por Stefan Levin, que prometió a su novia que se convertiría en el mejor del mundo mientras ella yacía maribunda tras un accidente de tráfico. Junto al centrocampista Levin, jugador del Kaln de la liga alemana, están siempre sus tres escuderos: el enorme defensa Bralin de la premier league inglesa, el pequeño Federicks de la liga francesa y el rápido Larson que milita en el fútbol

español. El equipo sueco intentará llevar a cabo la que denominan "Victory project" y supondrá un gran obstáculo para el combinado japonés, aquejado por más desgracias.

Al equipo de Tsubasa le persigue la mala suerte y esta vez será Matsuyama el que se perderá el partido después de que su novia sea ingresada de urgencia y decida estar a su lado. Mientras tanto Misaki comienza su recuperación y se propone trabajar duro para poder recuperarse a tiempo de participar en la final, pero...¿llegarán sus compañeras hasta la tan ansiada final? ¡¡No se perdáis las próximas Kames!! A partir del número 17 ¡la última de Tsubasa!



"El rival más fuerte: Uruguay"

LA SELECCION JAPONESA



Ohzora Tsubasa

Pratagonista principal de la serie. Su desmesurada amar por el fútbol y su asombrosa técnica le convierten en una pieza clave para cualquier equipo, además pasee un carácter extrovertida y dotes de liderazgo, dentro y fuera del campo, que hacen de él el capitán par excelencia. Desde hace tres años vive en Brasil donde de la

mana de Roberto milita en las filas del Sao Paulo. A pesar de la distancia que les separa su relación con Sanae se mantiene gracias, en porte, a las constantes convocatorias de la seleccón japonesa y los consecuentes viajes a su país de Tsubasa..



Kojiro Hyuga

El gran rival de Tsubasa, que primera en el Meiwa y después en el Toho campitió contra el Nankatsu en finales infantiles memorables. Tan argulloso como de costumbre, el Ace Stryker es el delantero centro de la selección juvenil japonesa. Gracias a su poderoso Raijyu shaat, Hyuga se ha convertido en el máximo goleador

de la fase de clasificación asiática. Aunque sigue militando en el Taha (equipo universitaria) espera que el mundial juvenil le sirva de plataforma para fichar por algún club italiana. En el aspecto personal cabe destacar que durante su "exilia" de la seleccón en Okinawa canoció a Miki, una javencita con la que ha entablada una estrecha amistad.



Aoi Shingo

El recién llegada al combinado japonés es un muchacha simpático y algo alocado. Rápido y técnico pasee una gran (y en ocasiones tortuosa) llegada al area rival, lo que le ha permitido marcar muchos goles decisivas. A pesar de que es un año menor que sus compañeros y se muestra nerviosa en algunas ocasiones, el príncipe

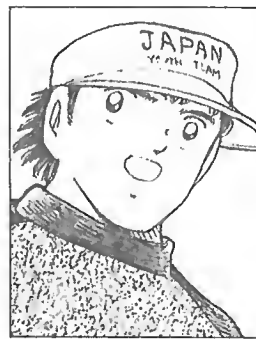
del sol posee mucha experiencia ya que farma parte del equipo juvenil del Inter de Milan.



Taro Misaki

Este tratamundos de carácter abierta es el eterna compañero de Tsubasa, can el que realiza la ya mítica Golden cambi. Después de viajar por toda Japón y vivir en Francia durante tres años, su última correría le ha llevado a Africa, dande ha mejorado su velocidad y su dribbling. Tras canocer por fin a su madre y a la nueva familia

de esta, consigue solvar a su hermanastra de marir atropellada, pero no pude evitar que su pierna izquierda quede gravemente herida, lo que en principio le impedirá participar en el mundial.



Genzo Wakabayashi

El G.S.G.K. (Great super goalkeeper) fue el primer rival de Tsubasa, en la actualidad continua viviendo en Alemania donde triunfa como portero del Hamburg. Sobrio y sereno como de costumbre, vió cama su carrera peligraba cuando sus dos brazos fueran lesionados sucesivamente par Stefan Levin y Brian

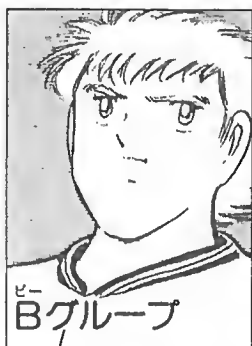
Cruyffald. Tras curarse parcialmente resultó decisiva en la fase de clasificación asiática. Ahora completamente recuperada espera vengarse de sus rivales y aportar tranquilidad al combinado japonés en el preciada mundial juvenil.



Ken Wakashimazu

Después de militar en el Taha durante años, el karate keeper ha dado el salta al Yakohama Flugels, equipo de la primera división japonesa. Su argulla hiza que abandonara la selección japonesa, pero puso a su servicio de nuevo sus reflejos y su agilidad felina cuando sus compañeros le necesitaran. Aunque en principio se perfilaba como titular para el mundial, la recuperación de Wakabayashi hace peligrar su puesta.

LOS RIVALES



Karl Hein Schneider

El Kaiser capitanea a Alemania, uno de los equipos favoritos para adjudicarse el Mundial. Este frío delantero ocupó la demarcación de delantero centro en el Bayern de Múnich y en la selección juvenil alemana, de la cual su padre es entrenador. Su terrible Fire shoot es temido por todos los guardametas.



Carlos Santana

Entrenado día y noche para convertirse en el más rápido de fútbol perfecto, el Soccer cyborg es un delantero técnico y capaz de imitar cualquier técnico rival.

Tsubasa le derrotó en la final del campeonato coriano y ahora de la mano de Roberto Hongo espera tomarse la revancha.



Brian Cruyffold

Rápido centrocampista del Ajax cuyo objetivo es capitanear a Holanda y ganar el Mundial para brindárselo a su fallecida entrenadora.

Representante del fútbol total, su poderoso chute lesionó a Wokoboyoshi en un partido amistoso.



Stefan Levin

Solitario centrocampista sueco que juega en el Köln alemán, el cual realizó la promesa de convertirse en el mejor del mundo o su novia, Fion, justo antes de que ella muriera en un accidente de tráfico. Desde ese momento ha realizado los más sofisticados y duros entrenamientos para llevar a cabo tal objetivo.



Fan Diaz

Pequeño y escurridizo jugador argentino con un fenomenal técnico. Posee astucia en el terreno de juego y un olfato goleador rubricado con uno gran gomo de remates acrobáticos. De su mano y de la de Pascol, Argentino puede aspirar a todo.



Elcid Pierre

El atractivo y elegante francés está uno vez más entre los mejores. Su fenomenal dribbling y el Cannon shoot de su compañera el delantero Napoleón convierten al equipo de Francia en uno bueno alternativo o las favoritas.



Ryoma Hino

Enorme delantero japonés nacionalizado uruguayo. Formó parte de la fuerza de los Real Japan Seven y participó en el mundial formando parte de Uruguay. Su Tornado shoot superó en velocidad al Raiju shoot de Hyugo, con el que mantiene una gran rivalidad.



Salvatore Gentile

Arrogante y poderosa líbero italiana que humilló a Aoi en el enfrentamiento entre su club, la Juventus, y el Inter en el calcio. Aoi pudo tomarse su revancha en el mundial, donde una lesión impidió a Gentile jugar contra Japón y su equipo cayó derrotado.

SELECCION JUVENIL DE JAPON

Nombre	Adaptación	Dorsal	Posición
Genzo Wakabayashi	Benji Price	1	GK
Ken Wakashimazu	Ed Warner	17	GK
Yuzo Morisaki	Alon Crocket	22	GK
Makoto Soda	Ralph Peterson	7	DF Lateral derecho
Hiroshi Jito	Clifford Yumo	5	DF Central
Jun Misugi	Julion Ross	6	DF Libero
Ryo Ishizaki	Bruce Harper	4	DF Lateral izquierdo
Shingo Takasugi	Bob Denver	14	DF Central
Akai Tomeya		23	DF/MF Volante
Hikaru Matsuyama	Philip Colohan	12	DF/MF Volante
Kazuo Tachibana	James Derrick	2	MF Volante/interior
Masao Tachibana	Jason Derrick	3	MF Volante/interior
Ohzora Tsubasa	Oliver Atom	10	MF Organizador
Taro Misaki	Tam Baker	11	MF Interior/organizador
Takeshi Sawada	Donny Mellow	15	MF Interior
Mamoru Izawa	Poul Diamond	8	MF Interior
Mitsuru Sano	Sondy Winters	16	MF/FW Medio punta
Aoi Shingo		20	MF/FW Media punta
Kojiro Hyuga	Mark Lenders	9	FW Delantero centro
Jun Nitta	Pottrick Everett	18	FW Delantero centro
Kazuki Sorimachi	Eddie Brikes	13	FW Delantero centro
Hajime Taki	Ted Carter	17	FW Extremo
Tetsubei Kisugi	Jhonny Maison	19	FW Delantero centro

Lo primero porte de Captain Tsubasa World Youth, que va desde la primera aparición de Aoi hasta el principio de la segunda fase de clasificación para el mundial, posee versión animada. Dicho animación fue comprendido entre los episodios 35 y 47 de Captain Tsubasa J, emitidos en las televisiones japonesas en el año 95. Los primeros 34 episodios de la serie eran un remake de los orígenes de Tsubasa.

X. REBIS / RUY RAMOS ■

VUELVE LA MAGIA

**¡¡POR FIN
EN ESPAÑA
EL MANGAKA
DE CULTO
SATOSHI
URUSHIHARA!!**

OF LEMNEAR © SATOSHI

LA LEYENDA DE LEMNEAR

**A LA VENTA
EL 25 DE ABRIL
EN FORMATO
GRAN VOLUMEN.**



MANGA

NORMA
Editorial

OTAKU FILES

¡VAYA, MIRAD LO QUE HE ENCONTRADO! LA FOTO DE LA FICHA POLICIAL DE MAYO DE 1992... ME DETUVIERON INJUSTAMENTE POR DISPARAR CONTRA UNA MULTITUD ENFURECIDA DE OTAKUS QUE QUERÍAN ASALTAR NUESTRO STAND DE DRAGON BALL EN EL SALÓN DEL COMIC DE BARCELONA...

PRONTO SE CUMPLIRÁN 5 AÑOS...
¿CÓMO ESTÁ LA COSA AHORA?



LAS TIENDAS ESPECIALIZADAS SE LLENAN LOS SÁBADOS DE FANS ANSIOSOS POR EL MERCHANDISING... REPITO: SÓLO POR EL MERCHANDISING...

MÁQUINAS EXTENDEDORAS DE RAMIS, MUÑECOS, CD'S, MÁQUETAS, PÓSTERS...

¿Y LOS MANGAS...?

¿MANGAS... UH...? AH, SÍ... CREO QUE ESTÁN DEBAJO DEL ESCAPARATE DE OVA'S...



SE HA PRODUCIDO UNA SELECCIÓN NATURAL: LOS TROPECIENTOS FANZINES DE MANGA QUE APARECÍAN HACE AÑOS SE HAN REDUCIDO A UNOS POCOS... ¡... Y CUESTA ENCONTRARLOS!

PERO QUÉ DICES... ¿CÓMO VAS A RESEÑAR EL HOBBY CONSOLAS EN LA SECCIÓN DE NAKAMA...?

HABLAN DE RANMA 1/2...

¡SÓLO DOS LÍNEAS EN TODA LA REVISTA...!!



CON EL CIERRE DE KARBUKI, NOS HEMOS QUEDADO SIN LA POLEMICA A LA QUE NOS TENÍAMOS ACOSTUMBRADOS EL GENIAL JORGE RIERA...

¡VAMOS, RIERA! ¡VUELVE AL RUEDO! ¡PUBLICA OTRA REVISTA!

¿CON QUIÉN NOS VAMOS A METER SI DESAPARECES?



LAS SERIES DE ANIME SE EMITEN A HORAS PROHIBITIVAS...

TE VEO MÁS GORDO, STUART...

CLARO... CUANDO PONEN RANMA 1/2 LOS MEDIODÍAS, MI MADRE EMPIEZA: "COME DE UNA VEZ"... Y POR LAS NOCHES, A LAS TANTAS, EN PLENO STREET FIGHTER II, SIEMPRE SUELTA: "¡A DORMIR!"... "COME, DUERME, COME, DUERME... ¿CÓMO NO ME VOY A ENGORDAR ASÍ...?"



OTAKU FILES

Y LOS CENSORES
SE LO PASAN DE
MIEDO CORTANDO
LOS CAPÍTULOS...

PERO... PERO SI ELIMINAMOS LO QUE USTED
PIDE DE ESTE CAPÍTULO DE DRAGON BALL...
¡SÓLO QUEDARÁN LAS MUSIQUITAS DEL
PRINCIPIO Y DEL FINAL!!



YA TIENEN
BASTANTE



Y QUE ME DEN
LAS LETRAS
DE LAS CAN-
CIONES, POR
SI ACASO...

AUNQUE REVISTAS
TAN DOCUMENTADAS
Y FABULOSAS COMO
ESTA (PELOTEO Y
TAL) DEN MUCHA
INFORMACIÓN,
LOS OTAKUS
TODAVÍA TIENDEN
A CONFUNDIRSE...

¡TRANQUILO, MANU!



¡QUE NO, CÓRCHOLIS! ¡YA TE LO
DIJE EN EL SALÓN: NO EXISTE UN
MANGA DE DRAGON BALL GT!
¿VAMOS A TENER QUE REPETIR
ESTE "GAG" DOSCIENTAS
VECES?

ABUSÓN...

LOS DIBUJANTES
DE MANGA ESPAÑOLES
EMPIEZAN A SER
RECONOCIDOS, Y
LOS OTAKUS
SE FIJAN CADA
VEZ MÁS EN
SU OBRA...

¡QUE VA! JIM LEE OS
ESTA BUSCANDO A TI Y
A DAVID RAMÍREZ
PARA QUE LE
DEDIQUEIS UN PAR
DE DIBUJOS...

JIM... JIM... ¡JIM LEE!

VAYA, ESTÁ FIRMANDO A LA MISMA HORA
QUE YO... ¡JODER! ¡NADIE VENDRÁ A VERME!



SORRY...

MMM
PUES
QUE
ESPERE

NACHO FERNÁNDEZ, QUIZÁS...

LOS OTAKUS MÁS JÓVENES
SE MONTAN EN EL NEGOCIO
DEL MANGA Y SABEN
COMO SACARLE JUGO
SIN TENER QUE TRAFICAR
CON FOTOCOPIAS
(ESTA ESCENA ES
TOTALMENTE VERDICA):
EN UNA PAPELERÍA
CERCA DE CASA...

"OIGA, PERDOME, ¿ME COMPRO
ESTE CROMO DE BOLA DE DRAC
POR 500 PTS.?"

"¿500 PTS. POR
UNA RAMÍ
ARRUGADA?"

"... ES PARA
EL SUPER POP
ESPECIAL SPICE
GIRLS..."



ESTE HA SIDO
EL RESUM...

¿MIRA, MIRA! ¿VES COMO HABÍA
UN DRAGON BALL "F"?

ES EL "DRAGON
FALL", INEPTO,
PESADO, CACHO
BURRO...



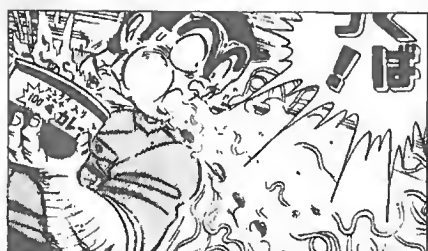
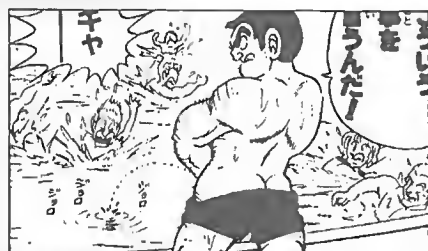
BUENO... ¿POR
CUÁNTO ME
LO COMPRAS?

ÚLTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA

Y QUE CUMPLAS MUCHOS MÁS...

El posado mes de Diciembre se celebró un aniversario muy especial, el de la serie del semanario Shonen Jump: Kochiro Katsushikoku Kameori koemoe hoshutsusho, embarazosa títula que vendría a ser: Al hoblo el cuortel de policía Kameari. Lo serie en cuestión cumplió 1.000 copitulos, es decir que el agente Ryo y sus compoñeras vienen divirtiendo al pública, semana tras semana ininterrumpidamente desde principios de 1.977. A este hecho se une lo oporición del tomo recopilatorio número 100 (¿casualidad del destino o elaborada premeditación?) y la adaptación al anime poro la televisión hace escasos meses. Es posible, más bien probable, que esta serie hoyo posado desapercibida par todos aquellas que poseáis un Shonen Jump, afuscada por otras de mayor brillo coma Dragon Boll, Video Girl, City Hunter a muchos atras o los que ha ido sobreviviendo. El protagonista es el oficial de policía Ryotsu (Ryo para los omigos) un aguerrido y en muchas ocasiones irresponsable agente de policía encargado del funcionamiento del cuortel Kameari. A su lado se encuentran el atractivo agente Nakagawa (al lado de Rya cuol-

quiero es otroctiva) que le acampoño desde su primero oporición y lo exuberante superlody Keika. Además de estos Ryo posee innumerables aliados en su cruzada cantro el crimen como la (más exhuberante todavío) americano Jody, la compoñero de Keika, Mario, o Bucha su irosoble superior. Durante estos veinte años esto cuodrillo de policías ha resuelto todo serie de cosas de los farmas más originales e inesperadas: desde desaporiciones de perros hosto baicots en carreras de coches, posondo por falsificaciones de acetatos de animación. Cuolquier excusa es buena para hacernas posor un buen rato con un humar sin pretensiones pero efectivo. Durante estos veinte años su outar, Osamu Akimota, ha conseguida mantener lo frescura y la originalidad necesarios teniendo acasión de tacar y realizar pequeñas críticas sobre temas de condente actualidad en Japón.



Coincidiendo con un aniversario sin precedentes y la incursión en el mundo de la animación han salido a la venta una serie de artículos de merchandising: máscaras, peluches, muñecos, shitajikis, posters, llaveros... sin duda toda lo que se merece una serie de éxito. Las que no conocéis la serie quizás

sea el momento de unirlos a Ryo en sus locas aventuras, aunque bien segura que seguiréis teniendo esta oportunidad durante veinte años más, por lo menos...

F. GALINDO ■

LA ÚLTIMA AVENTURA DE DAI

Tal y como os anunciábamos en el anterior número de Kame, Dragan Quest Dai no Daiboken (más conocida en nuestro país bajo el nombre de FLY) llegaba a su fin el pasado año en el número 52 del semanario Shonen Jump. Al mismo tiempo, desvelábamos su trágico final, con la muerte de su protagonista Dai. Ahora podréis disfrutar leyendo un resumen de la última saga de Dragan Quest, un largo final que a muchas nos ha mantenido en vilo.

¡¡PELEA A MUERTE!! LA BATALLA CONTRA EL GRAN DEMONMIO BURN

Después de que nuestras héroas Dai, Pap, Mam, Leana y Hyunkel asaltaran el santuario del rey demania Burn situada en el espacio (en órbita alrededor de la Tierra) y tras derrotar a las últimas piezas de ajedrez que quedaban con vida, Dai pensaba que la batalla que libraba contra las fuerzas demaniacas había terminado, pero en realidad no había hecho más que empezar... De entre las ruinas del santuario aparece el verdadero rey demania contra el que ha ansiado luchar toda este tiempo, Burn tiene el aspecto de un viejo hechicero y su presencia hace comprender a Dai que la lucha que le espera será a muerte.

SE ABRE EL TELÓN DEL SUPER ENFRENTAMIENTO

El inicio del combate se decanta a favor de Dai, que domina el combate contra el anciano Burn y consigue acorralarlo. Debido a la furia de la sucesión de ataques que realiza Dai, en su mano derecha aparece otra "heredera de la lucha", el emblema del Dragón que pasa de caballero a caballero de generación en generación, una marca de combate que ha heredado Dai de su padre Baran. Ahora Dai posee las marcas del Dragón y es más poderosa que nunca. En este momento Burn ataca con toda su fuerza a través de su bastón, un rayo mágico se dirige hacia Dai, el cual intentará detenerla con una técnica especial denominada "W Dal Ohla" ¿la conseguirá?



ESTREMECEDOR!! LA VERDADERA APARIENCIA DE BURN

Después de ser víctima de su propia "Bastón de luz maligna" (del cual consiguió escapar) aparece la verdadera apariencia de Burn. Se ha desprendido de su apariencia de viejo mago y ha adoptado una figura joven y fuerte que desborda un poder y una energía muy parecida a la de Mistburn, ya que este era en realidad otra forma del anciano Burn. La unión de estas dos partes de Burn da lugar al nuevo Gran Satanás que lleva a Dai a pensar que el nuevo enemigo con el que se tiene que enfrentar es increíblemente superpoderoso y no podrá derrotarlo.

Esta nueva apariencia del demanio guerrero infernal Burn posee tres formas de ataque: Las rayas de energía, las armas y una super técnica especial que consiste en dejar sin poder al adversario, ¿Cómo se enfrentará Dai a este nuevo enemigo?





EL EQUIPO DE DAI SE UNE... PERO!!

Las compañeras de Dai acuden a ayudarla en su lucha contra Burn, todas ellas suben al santuario del rey demania: Cracatine, Mam, Pap, Hyunkel, Aban... Leana está en peligro, se encontraba con Dai en el inicio de la batalla y ahora es prisionera de Burn, ¡Tendrán que encontrar su punta débil para poder liberarla! El tercer aja mágica que pasee Burn en su frente empieza a sufrir un cambio repentino, llevará a cabo un nuevo ataque que lanzará contra todas las compañeras de Dai.

Después del ataque de Burn solamente quedan dos personas en pie, Dai y Pap, que a duras penas intentan un contraataque ofensivo contra el rey demania. Ahora Burn desvela sus verdaderas intenciones, la destrucción de la tierra con unas pilares que sobresalen de su santuario situada en el cielo y que apuntan directamente hacia el planeta. En realidad estas seis pilares son misiles negros con forma de estrella. ¿podrán detenerlos Dai y Pap?

¡¡EL GRAN CAMBIO MILAGROSO!!

Hundidas en la desesperación, Game (la gata compañera de Dai que llamábamos Tamé) muestra una increíble técnica que toda el mundo desconoce, llamada "la lágrima sagrada" consiste en unir todas las carazanas de nuestras heroínas en una sala y utilizarla en forma de lluvia milagrosa. Esta técnica posee un gran inconveniente: el sacrificio de la vida de quien la realiza. De esta manera muere la tan querida Game chan, dando su vida por sus compañeras y por el bien de la tierra para lagrar parar los misiles de Bang.



LA NUEVA TRANSFORMACION DE DAI

Tras la muerte de Game chan, Burn hace desaparecer a Leana y Pap en un agujero dimensional que las atraparán en el interior del santuario. Es aquí cuando la verdadera pader de Dai saldrá a la luz, la marca de su mano derecha empieza a brillar y de repente cambiará su aspecto físico; la marca del dragón de su frente se pronunciará desmesuradamente y el pelo sufrirá un erizamiento al más puro estilo super Saiyan.



LA MUERTE DE DAI

La botella contra Burn vuelve a empezar con ventaja poro Dai, que es incapaz de controlar la rabia que lleva dentro. En pocas instantes logra arrebatarse el rey demania una de sus cuernas y sigue asestándole golpes sin parar. Burn, delante de un enemigo tan paderasa como Dai apta por cambiar una vez más de aspecto, esta vez mucho menos estético, utilizanda un exoesqueleta a mada de armadura. Nuestra heroe es quien lleva los de perder en estas mamentas, ya que ahora el poder del rey demania Burn le supera. Dai cae derrotada al suelo semi-incansiente y en media de la que parece un sueño oye y ve a sus padres, las cuales le recuerdan el ronga de caballero dragón que asienta y el gran poder que esta le atarga. Dai con esas palabras de aliento y sabiendo que el destino de la tierra esta en sus manos, logra encarpararse y coger la espada de su padre con la cual lanzará un ataque al exoesqueleta de Burn... sin ningún éxito.

El templo del rey demania Burn se cae hecha pedazos como consecuencia de la batalla sin tregua que libran los dos oponentes, debida a esta Dai y Burn luchan literalmente en media del espacio. Dai se encuentra en los brazos de Burn a punto de ostarle el golpe de gracia y en este momento ve claramente la manera de poder vencer al demanio ¡su propia espada!, la cual habia hundida el corazón de Burn en su lucha anterior. Reunienda las pocas fuerzas que le quedan Dai logra juntar la energia suficiente como poro que la marca del dragón de su frente vuelve a brillar con fuerza, y como si fuera un cometa se lanza contra Burn para ag-

rrar su espada y acabar con su "arte de Abon". El ataque es toda un éxito y logra abrir en canal a Burn, que explota en mil pedazos repartiendo su enorme cuerpo en forma de meteoritos por toda la superficie de la tierra, Dai vuelve a caer en la tierra y es recogida por sus compañeros que habian logrado escapar de su prisión, ahora todo son bromos y felicitaciones pero...

Una extraña figura que no veíamos desde hace mucho tiempo vuelve a aparecer: ¡es el rey de las muertas! inexplicablemente sigue viva y para sorpresa de los presentes muestra su verdadera naturaleza: ¡es un andraide! y el pequeño personaje que siempre la acompañaba se revela como el verdadero rey de las muertas llamada Killburn. Como si fuera un ventriluco que maneja a su marioneta, por esta razón aunque Dai y sus compañeros la eliminaran, siempre valdría a fabricar otra andraide para no descubrir su persona.

Killburn amenaza con la explosión del andraide que destruirá toda la tierra, en ese instante un ataque combinado acaba rápidamente con la amenaza. Aban y Mom se encargan del pequeño rey de las muertas mientras que Pop y Dai agarran al andraide poro subir hacia las nubes

¿morirán nuestras dos heroeas? Dai decide que solamente una de ellas deberá morir y en un acto de amistad y sacrificio lanza a Pop hacia el suelo. Una vez hecho esto Dai piensa por última vez en sus padres y seguidamente muere en una gran explosión, salvando así a toda la planeta.

M. GUERRERO ■

EPILOGO

Tros hanrar la memoria de su amiga con un entierro simbólico frente al mar (no hay mucho que enterrar), las compañeras de Dai se disponen a seguir con sus vidas. Mam es la voz del epílogo final, que recuerda con cariño al amigo perdida y a los compañeros que todavía están con ella.



ASSISTANTS
TOHRU TANAKA
YUJI WATANABE



KAHAYU
TAKAHASHI
HAGITA
KENJINADA
TAKIGITA
KEIJINADA
MOTOKAWA



THANKS FOR
ENIX



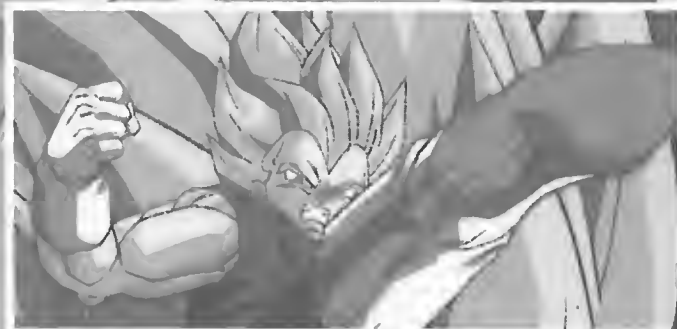
LIBRERÍA UNIVERSAL

RONDA SAN ANTONIO, 9
08011 BARCELONA

VEN A VERNOS Y PODRAS ADQUIRIR LAS ÚLTIMAS
NOVEDADES EN TARJETAS Y MERCHANDISING DE
DRAGON BALL Y DRAGON BALL GT



Todas las imágenes son © A. Toriyama / Bird Studio / Shueisha / Toei Animation



Y ADEMÁS

- LAS NOVEDADES DE TODOS
LOS TÍTULOS MANGA PUBLICADOS EN ESPAÑA
- REVISTAS ESPECIALIZADAS EN MANGA Y ANIME
- PELÍCULAS DE MANGA VIDEO ...

LO MÁS ÚLTIMO DE DRAGON BALL GT

Bienvenidos a esta sección un mes más, solo queremos deciros dos cosas: la primera que DBGT NO acaba, repetimos NO acaba y la segunda que en esta ocasión y debido a la acumulación de episodios los resúmenes serán un poco más cortos y como de lo que se trata es de ahorrar espacio os dejamos sin más preámbulos con ellos, que los disfrutéis...

.....

EPISODIO 30

GOKUH SHOMETSU!? ORA WA SHINJIMATADA (La desaparición de Gokuh!? No sé si estoy muerto)



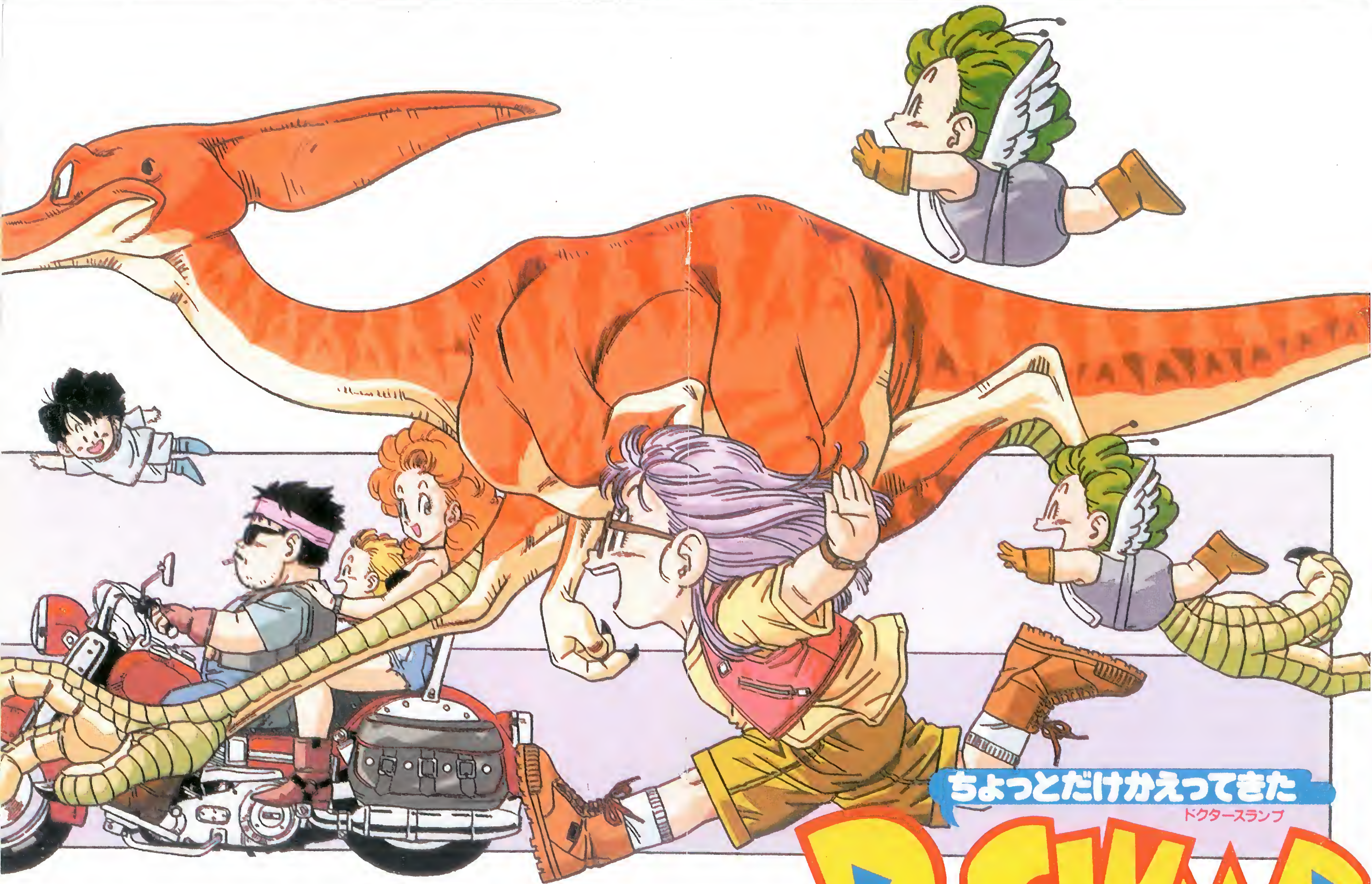
Tras ser derrotado por Vegeta-Boby, Gokuh es salvado "in extremis" por Kaioh shin (el fusianado con Kibita) que viaja hasta la Tierra y teletransporta a nuestro heroe lejos del alcance de lo Revenger deoth boll del molvado Tsufur. Por desgracia a mitad de comina Kaioh shin (ton inútil como de costumbre) pierde o Gokuh que coe y quedo otropoda en uno dimensión paralelo. Esto dimensión es controlado por un péfido ser, que obligará o Gokuh a jugar en uno especie de gigantesco juego de lo oco. Lo recompensa del soiyon si consigue ganar será lo de pader obondanar este plano. Mientrostanto en la Tierra, Vegeto-Boby, eufárico tros su victario, utilizo las dark dragon ball que nuestras omigos habion conseguido recuperor del espacio, poro crear un nueva mundo Tsufur. El renació planeta, llamado Plant, se encuentro en la órbita del sol y pranta olbergoró a las terrestres bajo el control de Vegeto-Boby.

EPISODIO 31

ATTO ODOROKU!? SUGOROKU KUKANDAIHOKAI (Que sorpresa!? Sugoroku, el gran hundimiento del espacio)



Gokuh, tras superar los numerosos pruebas o los que le samete el trampaso ser, como aguantar las lógrimos mientras le samete o toda tipo de perrerios y casos par el estila, descubre lo verdadera identidad de éste y lo del dada que utilizabo. Ambos son dos Tanukis (uno especie de mapache que en los leyendas japonesos posee la capocidad de combior de aspecto (como en Pompoka(la película de Miyozaki(jamós pensé que hablarío de él en la sección de DBGT(se supone que deba ahorrar espacio))))esto...son dos Tanukis extroterrestres que al igual que sus congéneres se divierten jugando con los vioras que accidentalmente coen en su mundo. Al ser descubiertos par Gokuh ombas Tanukis son repudiados y exhillidos por sus propios compoñeros. El escenorio del juego comienzo o hocerse pedazos y Gokuh abre, grocios o un Kome home ho, un portol que le llevo junta con los dos Tonukis a uno especie de limba. Antes de que seon oplostadas por los enormes metearitos que circulan por el suso-dicho limba, Kaioh shin consigue localizarles y llevarles o salvo o Kaioh shin koi. En lo tierro, Vegeto-Boby dirige lo emigración de naves de terrestres hocio el planeta Plant. En uno de esas naves viorion las supervivientes o su control: Mr. Boo, Mr. Satan y Pon. Uno vez en el nuevo planeta Pon realizo un desesperodo intento de liberar o algunos humanos introduciendo pequeños pedazos de Boo, en forma de cópsulos, en su interior. Antes de que ese intento pueda dar los frutos deseados es descubierto por sus podres y Vegeta-Boby, ocorrolóndalo y preparanda el merecido costigo o su acción.



ちょっとだけかえってきた
ドクターランプ

Dr. SLUMP

EPISODIO 32

GOKUH WO KAESE!! IKARI NO SENSHI OOB (El regreso de Gokuh!! La ira del guerrero Oob)



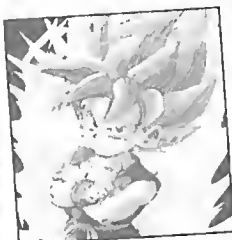
Mientras en Kaiah shin kai descubren que la cala de Gakuh vuelve a crecer y deciden extraérsela totalmente por la fuerza, en el planeta Plant, la apartuna llegada de Oob impide que Pan sea dañada. Oob consigue plantar cara al Tsufur, pero muy pronto se hace notable la diferencia de fuerzas y el valiente joven pierde terrena. Las primeras víctimas del combate son Gohan, Gatén y Trunks que son derribados por un rayo del argullasa Baby después de que intentaran ayudarlo. Esa escena será observada por Pan, que acta seguida irá a ayudar a Oob aunque su valiente gesta no será muy útil ya que Vegeta-Baby la rechazará de un certera golpe, siendo recogida por Baa en el última instante. Una vez lejos del lugar del combate, nuestro rechancha salvador decide participar en la lucha y consciente de su destino se despiende emotivamente de Mr.Satan. La acasián requiere su ayuda, puesta que su llegada corresponde con un lanzamiento de una Revenge Death Ball contra un moltrecha Oob. Es en ese momenta cuando Baa decide sacrificar su vida al absorber por completa el ataque y explotar en mil pedazas. Las restos de Baa se unen al cuerpo del moltrecha Oob y le recuerdan su maligna pasada y su arrepentimiento, a la vez que le datan de un pader inmensa.

EPISODIO 33

KURAE BABY! SHINSEI OOB HISATSU KOSEU!! (Atento Baby! El nuevo Oob ataca con su rayo de luz!!)



El nuevo Oob no duda en enfrentarse de nueva a Vegeta-Baby y en esta ocasión la unión de su pader y el de Baa hacen el combate más igualada. Ra kaiah shin, Kaiah shin y las Tanukis extraen por completa la cala al pequeña Gakuh en el planeta sagrada y éste, que gracias a su cala sufre un aumenta de pader, se dispnase a viajar a Plant y luchar contra el enemiga. A pesar de que el pader de Oob ha aumentada astensiblemente aún no es suficiente para plantar cara al paderasa tsufur, así que recurre a uno de las técnicas más utilizadas por Baa: el rayo que convierte en chacalatina. El rayo es devuelta por Vegeta-Baby y es Oob quien recibe su efecta. Tras ser convertida en chacalatina Oob es engullida por Vegeta Baby ante la mirada de Gakuh, recién llegada vía Kaiah shin. Ahara es éste de nueva convertida en Super saiyon 3 el que se enfrenta a Vegeta-Baby. Pera la fuerza que le confiere su recién adquirida cala no es suficiente y es vapuleada de nueva hasta quedar inmávil en el suelo. Al observar la tierra desde Plant, Gakuh sufre el efecto Ohzaru y se convierete, coma en antaño, en un gigantesca mona.





EPISODIO 34

HENSHIN SHIPPAI? GOKUH NO OHZARU OHABARE!! (Fracasa la transformación? Gokuh Ohzaru está descontrolado)

Gokuh convertida en Ohzaru, que en esta ocasión está cubierta de pelo rubio, multiplica su poder por diez. A pesar de que con este fuerza le sería muy fácil derrotar a Vegeta-Baby su falta de raciocinio le hace destruir todo lo que se le pone por delante y olvidar su principal objetivo. Mientras el perdedor huye del monstruoso ser, Pon intenta devolverle la razón sin éxito ya que es golpeado brutalmente por Gokuh. Solo una cosa parece calmar el furor de Ohzaru Gokuh: la presencia de la Tierra en el cielo de Plant. Pon realiza un nuevo intento de comunicarse con Gokuh y le enseña el kimono que ella lucía en el 28º torneo de artes marciales y una foto en la que ambas, con el resto de sus amigos, celebraban una fiesta en la playa... pero no es suficiente. El hecho de ese recuerdo unido a la incapacidad de comunicarse con su abuela, hace que Pan rompa a llorar llevada por la desesperación, lo que produce una inesperada reacción en Gokuh. Conmovido por los lágrimas de su nieto, el Saiyan sufre una metamorfosis que dará como resultado el nacimiento de un ser que concentra por completo el poder de los Saiyons. Este adaptapoderosa ser será conocido como super Saiyan 4.



EPISODIO 35

SAIKYO!! GOKUH GA SUPER SAIYAN 4 NI!! (Lo definitivo!! Gokuh es super saiyon 4!!)

Ahora Gokuh es un super Saiyan 4, forma que mantiene el poder del Ohzaru y ha recuperado su inteligencia (a algo parecido) lucha por tercera vez contra Vegeta-Baby y en esta ocasión le gana contra los cuerdos. Gokuh que cambió perfectamente furia y tranquilidad, ataca una y otra vez a su rival y ni siquiera la martirizada Revenger death ball de Baby causa efecto alguna en el superpoderoso Saiyan. Bulma intenta ayudar a su "marido" y utiliza un artefacto que produce en él el mismo efecto que los rayos de la luna (pero de forma concentrada), a pesar de que no posee como Vegeta-Baby sufre el efecto Ohzaru. Ahora el Saiyan multiplica su poder por diez y conserva su inteligencia (del mismo modo que la tenía su anfitrión Vegeta). A pesar de todo Gokuh super Saiyan 4 es aún más poderoso que su adversaria, el cual desesperada comienza a sopesar alternativas...



EPISODIO 36

FUJIMI NO KAIBUTSU!? KYOAKU OHZARU BABY (Un nuevo monstruo!? El malvado Ohzaru Baby)

El inusitado poder de Gokuh super Saiyan 4, obliga a Ohzaru Vegeta-Baby a utilizar la sucia estrategia de amenazar las vidas de Chichi y Videl, que se encuentran con el resto de personas trasladadas a Plant, con un poderoso rayo. Después de que ese ataque sea desbaratado, Vegeta-Baby opta por lanzar otro enorme rayo hacia la Tierra. Gokuh actúa de inmediato con un Kamehameha pero trata de impedir ese ataque, aunque no lo consigue. Por fortuna, la Tierra no parece sufrir daño alguno, pero el hecho hace furioso a Gokuh, que con uno de sus característicos ataques intenta matar al Saiyan poseído. Aún y así, éste no sufre daño y aprovecha el desconcierto de nuestro amigo para sorprenderle con un Gyro Ho (el ataque que Vegeta realizó en la tierra contra Gokuh muchos años antes) que golpea de lleno a Gokuh y le deja inconsciente. Ahora Vegeta-Baby es el que controla por completo la situación y el destino de la Tierra y sus habitantes.

EPISODIO 37

SOZETSU!! BABY TO GOKUH DOUBLE K.O. (Increible!! El K.O. doble de Gokuh y Vegeta)



Antes de que Ohzaru Vegeta-Baby pueda rematar a su rival caída, le fallan las fuerzas debido al esfuerzo realizada durante el combate. El desfallecimiento da tiempo a Gakuh a recuperarse y atacar a su rival, el choque que se produce entre ambas acaba con las dos inconscientes en el suelo. Mientras en Kaioh shin kai, Ra koiah shin averigua un antidoto que puede liberar a la humanidad del control de Baby: el agua sagrada. Kaioh shin se desplaza de inmediata al templo de dios en la Tierra y tras burlar a Dende y a Papa se hace accidentalmente con el agua. Accidentalmente (no podía ser de otra manera) introduce el agua sagrada en las bocas de Dende y Papa y quedan libres del control. Kaioh shin se teletransporta de inmediata a Plant y comienza a liberar a las caídas Trunks, Gohan y Gatén. Bulma utiliza de nuevo el artilugio que convirtió a Vegeta-Baby en Ohzaru y tras recoger y enfocar la energía de la tierra consigue la total recuperación del tsufur.

EPISODIO 38

MINNA NO POWER DE... SUPER SAIYAJIN 4 JUKATSU (Gracias al poder de todos... revive el supersaiyan 4)



Ahara Ohzaru Vegeta Baby posee plenitud de fuerzas y Gakuh, que se ha despertado, está baja mínimas. El gigantesco mana golpea al saiyán de forma brutal hasta que Pan, que seguía el combate de cerca junto a Mr. Satan, interviene para dar tiempo a Gakuh. Después de que Pan sea golpeada por Vegeta-Baby llega Trunks que impide que sea rematada por el Tsufur. Gakuh realiza un Tayakén para cegar a Vegeta-Baby y de este modo replegarse junto al resto de sus compañeras, incluidas las recién llegadas Gohan y Gatén, y tomar una decisión. Todas unánimemente deciden ofrecer su energía a Gakuh para que pueda vencer a su rival. Antes de que pueda finalizar el proceso de acumulación de energía, Vegeta-Baby pretende de nuevo destruir a nuestros amigos con un Gyari ha. Antes de que pueda disparar, Oob produce un intenso dolor de barriga en el enorme mana desde su interior, dando el tiempo suficiente para que el super saiyán 4 se recupere del todo. Poco más tarde Oob es escupido y recupera su libertad. Ahara la lucha definitiva puede dar comienzo...

EPISODIO 39

KOREDE SAIGODA! TSUINI BABY SHOMETSU (¡Esto es el fin! Al final Baby ha sido derrotado)



El combate definitivo da comienzo. Finalmente Baby realiza una inmensa Revenger death ball con la que pretende poner fin a Gakuh. Gakuh se dispone a realizar el Kame hame ha definitiva. Este da de lleno a su rival que queda tendido sobre el suelo. Gakuh lanza un rayo contra Vegeta-Baby, ante la desesperación de Trunks que no quiere ver morir a su padre. Por suerte el rayo de Gakuh tan solo pulveriza la capa del mana que revierte a su estado normal (muy listo, se le podía haber ocurrido antes). La pérdida de fuerza de su huésped hace que Baby decida salir del cuerpo de Vegeta y huir del lugar a la espera de una ocasión mejor. Mientras todas se preocupan por el estado de Vegeta, Baby se introduce en una nave y huye del planeta. Gakuh, que se ha dado cuenta de lo sucedido, espera a que dicho nave pase delante del sol y con un Kame hame ha la lanza junto a su oponente contra el astro rey, destruyéndola a Baby por completo. Ahora y gracias al agua sagrada en forma de lluvia todas las habitantes de la Tierra y Plant son liberadas del control mental al que habían sido sometidas. Sería un bonito final si no fuera porque la Tierra comienza a desmoronarse en pedruzcos...

EPISODIO 40

CHIKYU BAKUHATSU! PICCOLO NO JUUDAINA KETSUI (¡La tierra explota! La seria decisión de Piccolo)



El objetivo de nuestros amigos al emprender el viaje espacial era recuperar los dragones de la Tierra y que de lo contrario la Tierra sería destruida. Ahora después de que Baby los utilizara, a la Tierra solo le quedan dos meses de vida. Inmediatamente y ante la imposibilidad de volverlos o reunir en tan poco tiempo, se pone en marcha un plan de emigración de toda la población y animal de la Tierra hacia Planet. Goku, Vegeta, Gohan y compañía actuarán como "empleados" de Mr. Satan y dirigen la operación de emigración. Gracias a enormes naves y a los habilidades de teletransportación del super soyón 4 y de Koishin, la humanidad es transportada a tiempo a excepción de un pequeño niño y su perro que son localizados en último instante por Goku. Tras ser rescatados por el reaparecido Piccolo, el Namek ofrece su energía a un exhausto Goku para que les teletransporte lejos de allí. Goku y el niño son teletransportados pero Piccolo se queda en la moribunda Tierra desde lo que se comunica con Gohan para decirle que pretende morir junto con la Tierra. De esto manera Piccolo pretende colaborar con lo omenazo que suponen los dragones de la Tierra, si el perece los dragones también lo harán... La Tierra y Piccolo explotan ante la desesperación de Gohan. Los dragones de la Tierra sirven para reconstruir la Tierra y devolver a su sitio a los terrestres.

EPISODIO 41

TENKAICHI BUDOKAI SATAN NO KOUKEISHA WA DARE? (Tenkaichi Budokai ¿Quién será el sucesor de Mr. Satan?)



Después de la derrota de Baby y el regreso a la reconstruida Tierra, se celebra un nuevo Tenkaichi Budokai cuyo ganador se convertirá en el sucesor de Mr. Satan. En el torneo también participan Oob disfrazado como Popo, Pan y Goku que como aún posee el cuerpo de niño es relegado a la categoría infantil (en lo que es derrotado por culpa de Vegeta). El resto de nuestros amigos solo actúan como espectadores al torneo. Pan se retira del torneo ya que no desea seguir los pasos de su abuelo materno y lo final lo gana Oob, el cual se enfrenta a Mr. Satan con la intención de derrotarlo. Antes de que Oob le derrote, Boo desde su interior le recuerda que Mr. Satan es el héroe de la Tierra y el símbolo para muchos de la esperanza. Al final Mr. Satan consigue "derrotar" a Oob y ganar el torneo (con este ya van cinco). Después del torneo Vegeta reta a Goku al combate definitivo, pero antes de que esto pueda suceder Goku cae desmayado por el golpe, lo que hace estallar las risas de todos incluido Vegeta... hoy casas que nunca combieron.

AVANCE: DRAGON BALL... CIEN AÑOS DESPUÉS

Entre la conclusión de la saga Baby y la emisión del capítulo 42 de DBG (¿yo os hemos dicho que continúa?) se emitió en los teles japoneses un especial de televisión titulado: Gokuh gaiden! Yuki no okoshi ho Shushinchu. El argumento nos sitúa cien años en el futuro, donde el nieto de Pan, que posee un aspecto similar a su tatarabuelo (es decir Gokuh), lucha por reunir los dragones y salvar a su moribunda abuela. Este TV especial posee una animación y una duración superior a los de los episodios habituales y creemos que se convertirá en un verdadero joyo para todos los aficionados a DB.

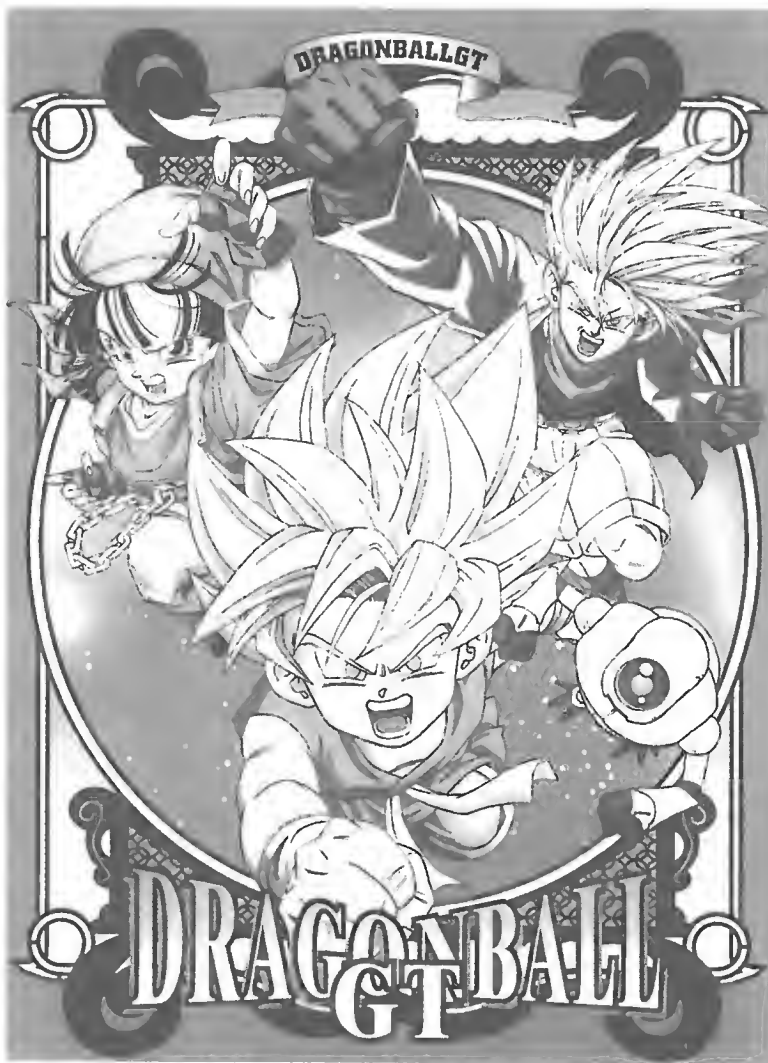
X. REBIS / S. MORENO ■



BELANO

Galileo, 23-63 • Local 5 • 08028 Barcelona • Tel. (93) 491 35 97

**¡TODO EL MERCHANDISING DE DRAGON BALL Z
Y DRAGON BALL GT LO ENCONTRAREIS AQUI!**



Todas las imágenes son ©: A Toriyama / Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

**IMPORTACION DIRECTA DESDE JAPON PARA VENTA
Y DISTRIBUCION A LIBRERIAS ESPECIALIZADAS:**

- Muñecos Super Battle y Action Kit
- Tarjetas de Bandai y PP Card
- Muñecos mini Battle
- Posters, Calendarios,
Barajas, Rami Card,
Máquinas expendedoras de Tarjetas...

LLAMANOS O VEN A VISITARNOS, ¡TE ESPERAMOS!

¡EL **esedē** DE HOY ES UNA PRIMICIA! **RANMA 1/2** HA FINALIZADO EN JAPÓN, YA LO SABÉIS. Y OS DEBÉIS ESTAR PREGUNTANDO COMO HAN ACABADO TODOS LOS PERSONAJES. PUES AQUÍ TENÉIS UN PEQUEÑO RESUMEN. ¡DE NADA!



¡QUE REDUNDANTE!

KASUMI DEJA AL DOCTOR TOFU (PARA ALIVIO DE SUS PACIENTES) Y EMIGRA A UN LEJANO PAÍS, DONDE ABRE CON ESCASO ÉXITO UNA TIENDA DE MANGAS...

KUNO Y KODACHI DESCUBREN QUE SON ADOPTADOS Y QUE EN REALIDAD NO SON HERMANOS. SE CASAN Y SE HACEN RICOS VENDIENDO RAMOS DE ROSAS A LOS FANS DEL MILAN.

¡IGUAL DE IDIOTAS Y NO SOMOS HERMANOS!



¡IN-CREÍBLE!

EL **DOCTOR TOFU**, TRAUMATIZADO, ACABA TRABAJANDO DE DRAG-QUEEN EN UN LOCAL DE MALAMUERTE. SU NÚMERO PRINCIPAL SE TITULA "EL NÚMERO PRINCIPAL DEL DOCTOR TOFU". EL CHICO NO ES ORIGINAL, PERO LE PONE GANAS.

ES QUE LA GENTE HABLA MUCHO Y COMPRA POCO...



SONARÁ MACHISTA, PERO... ¿A QUE SE LA VE RARA SIN EL DELANTAL?

NABIKI CONOCE A UN RICO ESTUDIANTE DE ECONOMÍA LLAMADO YEN DOLAR. AMOR A PRIMERA VISTA (¿O ES A PRIMERA VISA?).

LA VERDADERA BELLEZA DE LAS PERSONAS ESTÁ EN EL INTERIOR...

JARL



...DE SU CUENTA CORRIENTE.

EL ZOOLOGICO DE CHINA CONTRATA AL SEÑOR **SAOTOME** PARA QUE PERPETÚE LA RAZA DEL OSO PANDA DEJANDO EMBARAZADAS A LAS OSAS DEL RECINTO. **GENMA** ACEPTA ENCANTADO. QUE OSO.

¡SIGUIENTEEE!



CARAMBA, ÉSTE NO NECESITA TAURITÓN...

NODOKA, LA MUJER DE GENMA, ENFADADA, DIJO QUE ELLA NO IBA A SER MENOS. LO ÚLTIMO QUE SE SABE ES QUE SE HA LIADO CON UN TAL YOGUI...

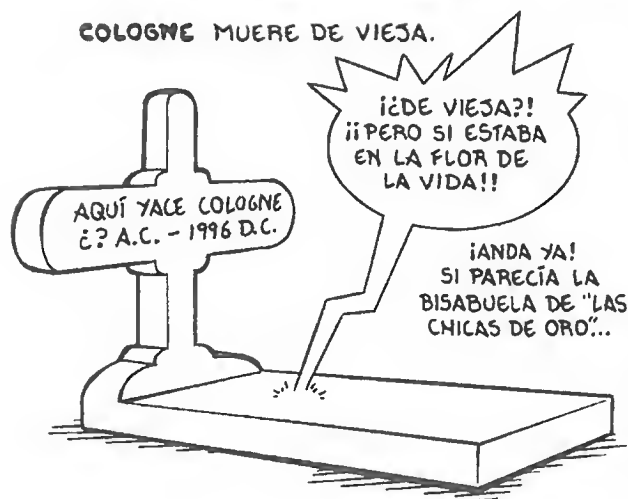
NO CREO QUE LA SEÑORA TENGA UNA CESTA DE LA MERIENDA ANÍ, YOGUI...

¿QUIERES DEJARNOS SOLOS, BUBÚ?!

A SOUN TENDO NO LE PASA NADA.



COLOGNE MUERE DE VIEJA.



NO ME ACORDABA DE LO QUE LE PASA A SHAMPOO, LE PREGUNTÉ A TITUS, ME DISO QUE LA DIBUJASE DESNUDA REVOLCÁNDOSE CON ÉL, SIN COMENTARIOS. LE PEDÍ AYUDA A MANU (EL DE LA SECCIÓN DE CD'S) Y ME DISO QUE DIBUJASE A SHAMPOO CANTÁNDOLE UN MAMBO. LAS GANAS QUE TIENES, Y ESTEBAN (EL QUE HACE NORMALMENTE LOS ARTICULOS SHOJO) ME PIDIÓ QUE LO DIBUJASE BAÑANDO A SHAMPOO EN PÉTALOS DE ROJA. NO SÉ QUE HABÍAN COMIDO PERO IBAN UN POCO SALIDILLOS... PERO COMO SEGUITA SIN ACORDARME, DECÍOT HACERLES CASO... AUNQUE NO SÉ, CREO QUE ME HE OLVIDADO ALGO...



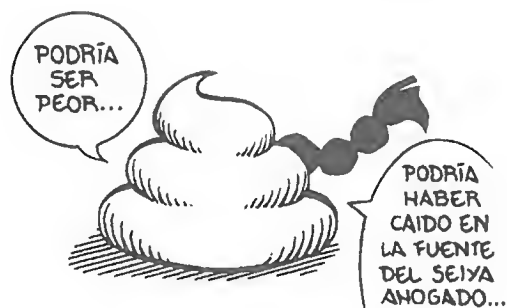
UNA NOCHE MOUSSE SE LEVANTA PARA HACER SUS NECESIDADES (PIS), PERO SE OLVIDA LAS GAFAS Y EN VEZ DE AL LAVABO VA A LA COCINA, CONFUNDIENDO LA PICADORA DE CARNE CON LA TAZA DEL WÁTER, NO EXPLICO LO QUE PASÓ A CONTINUACIÓN PORQUE ME DA REPELÚS CON SÓLO PENSARLO...

HAPPOSAI SIGUE OBSESIONADO CON LAS CHICAS, POR LO QUE SE LAS INGENIA PARA TRABAJAR EN LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA DE UN FAMOSO MANGA.



A UKYO LE PASA LA COSA MÁS INCREIBLE, FANTÁSTICA, ASOMBROSA Y CHORRA QUE JAMÁS HE LEIDO EN UN MANGA. LÁSTIMA QUE NO LA PUEDA CONTAR PORQUE HE OLVIDADO LO QUE ERA.

EL PROTAGONISTA (O LA PROTAGONISTA, SEGÚN COMO SE MIRE) VUELVE A CHINA EN BUSCA DE SU PADRE. EN LA TIERRA DE LAS FUENTES MALDITAS CONOCE A UNA CHICA QUE HABÍA CAIDO EN LA FUENTE DEL CHICO AHOGADO. TAL PARA CUAL. LÁSTIMA QUE EN UN DESCUIDO **RANMA** CAYESE EN "VAYATUFONIICHUAN", LA FUENTE DE LA BOÑIGA AHOGADA...



Y, POR FIN, LOS MEJORES PERSONAJES DE LA SERIE (QUIEN OPINE LO CONTRARIO QUE SE ATREVA A DECLIRMELO A LA CARA), **RYOGA HIBIKI** Y **AKANE TENDO**, SE CASAN, SON FELICES Y A FALTA DE PERDICES COMEN PATO (POR CIERTO, NADIE HA VUELTO A VER A MOUSSE...).



MIENTRAS, EN JAPÓN, UNA MUJER LLAMADA **RUMIKO TAKANASHI** SUFRE UN CALAMBRE EN LA MANO DERECHA, NADIE SABE SI POR DIBUJAR MUCHO O POR CONTAR DEMASIADO DINERO...

Y EN ESPAÑA, EN UNA PEQUEÑA CIUDAD (O UN GRAN PUEBLO) LLAMADA TORTOSA, UNA EXCELENTE PERSONA ES ABRONCADA INJUSTA Y CRUELMENTE.



PD: ¡Y EN EL PRÓXIMO KEIM, SSSD! DR

ATTENTION • NEWS • EMERGENCY • STOP • WARNING • ATTENTION • NEWS



KAME &



Tendremos nuestro propio Stand en el SALÓN DEL COMIC como cada año. Además de responder personalmente a vuestras dudas, en el Stand podreis encontrar:

TARJETAS DE DRAGON BALL

MÁS TARJETAS DE DB... Y OTRAS SERIES

MERCHANDISING JAPONÉS DE SERIES VARIADAS

NOVEDADES EDITORIALES

MUY BUEN ROLLO

¡Os esperamos!

Y MUCHAS COSAS MÁS (NO, el tomo 43 de DB NO)

EMERGENCY • STOP • WARNING • ATTENTION • NEWS • EMERGENCY • STOP

MERCHANDISING COMICS

**La Leyenda Hecha Historia
En Tu Nueva Bóveda De ROL
En Badalona**

**TAMBIEN SOBRES DE MAGIC
Y SEÑOR DE LOS ANILLOS
Y CARTAS SUELTAS**

**DADOS CONTADORES
Y TODO SOBRE DRAGON BALL**

Margarita Xirgu, 30-34.

929 725 523 - BADALONA

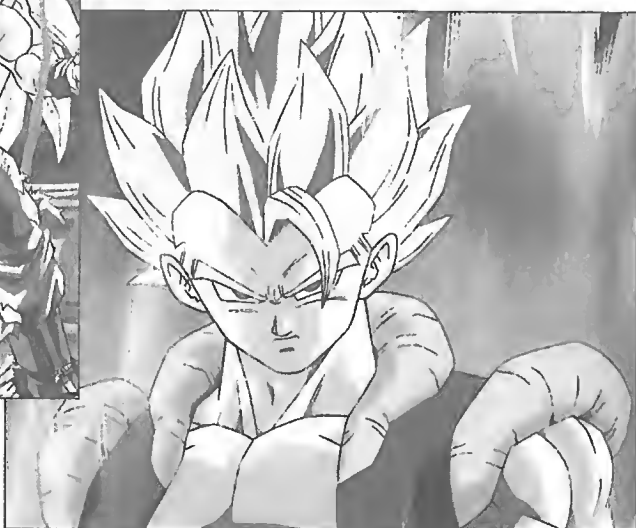


FUSION

Mongo Video vuelve a sorprendernos uno vez más con las películas más esperados del momento: "Fusión" y "El ataque del Dragón". Como muchos de vosotros ya sabéis, estas dos películas son los números 12 y 13 de Dragón Ball Z y también los dos últimos que se han producido en Japón de las aventuras de Gokuh y compañía (siempre que exceptuemos a Soikyo y a miichi). Seguidamente os presentamos a modo de reseña los datos y argumentos de cada una de ellas. ¿Cuál os gustará más?, ¿estamos seguros que las dos!, ¿cómo con ellos y disfrutad de unos de las últimas aventuras realizadas en torno a Dragón Ball Z.

Fusión será la primera en salir a la venta en este mes de Abril y, como siempre, bajo el sello de Anime Video. El título original japonés era algo más largo: "Fukatsu no Fusion!! Gakuh ta Vegeta", que podría ser traducido como: "Una nueva Fusión!! Gakuh y Vegeta". Fue estrenada en Japón en primavera del año 1995 en la feria de animación de la Taei (Taei Anime Fair), que se organiza dos veces al año para presentar las nuevas producciones de películas y OVAs realizadas por la propia Taei. La historia de este film número 12 nos sitúa en plena saga del Majin Baa y encontramos a un Gakuh muerto en el Otro Mundo disputando un nuevo Torneo de artes marciales contra Paiku-Han. Sin embargo, dicha torneo finalizará repentinamente por culpa de unas alteraciones que está sufriendo la dimensión del Otro Mundo. Gakuh y Paiku-Han deciden ir rápidamente ante la presencia de Enma Daiah para que les de alguna explicación de lo que está sucediendo, una vez allí conocerán al responsable de las distorsiones: el demanio Janemba.

Janemba es "creado" por accidente por Saiké, un joven demanio encargado de purificar las almas en una especie de gran caldera que se encuentra cerca del templo de Enma Daiah. Este Oni es en realidad el propio Janemba, ya que ha inhalado los gases que desprendió la maquinaria al explotar convirtiéndose en una enorme bola de color amarilla -parecida a Baa- de aspecto banachán y simpática. Pero nada más lejos de la realidad, ya que las consecuencias de la explosión también las está pagando la Tierra, que ve como las fallecidas se pasean por las calles y vuelven con sus familias, ¡las muertas están despertando! Para acabar de rematar, Janemba tomará un nuevo aspecto más terrorífico que antes y con peores intenciones, que ni siquiera Gakuh convertida en super saiyan 3 podrá con él. ¿será el fin del Otro Mundo?, ¿podrán defender la Tierra Gohan y Videl de las resucitadas Freeza y compañía?... y la pregunta más importante: ¿qué supondrá la llegada de Vegeta en el último momento? Todas estas preguntas serán contestadas este mes de Abril, ¡no te la pierdas!



EL ATAQUE DEL DRAGON

Y las aventuras de Gokuh y compañía continúan en "El ataque del Dragón" en el mes de Mayo también bajo el sello de Anime Video. El título original de este film número 13 de Dragon Ball Z es "Ryūken bakuhatsu!! Gokuh ga yaraneba dare ga yaru" que traducido sería: "La explosión del puño del Dragón!! Gokuh, eres el único que puedes utilizarlo". Dicho film se estrenó en Japón también con motivo de la citada Feria de animación de la Taii al finales del verano de 1996.

En primer lugar, la película nos sorprenderá con un detalle curioso: la aparición de un nuevo Great Saiyaman caracterizado por la hija de Mr. Satan: Videl. Pero la auténtica historia da comienzo con el salvamento de Hoi, un anciano que intentaba suicidarse tirándose desde lo alto de un edificio. Acto seguido les contará a nuestras héreas que pasee una caja de música en la que está encerrado el valiente Tapion, el guerrero del planeta Konattsu que sacrificó su vida encerrándose con Hildegan: un monstruo que amenazaba con destruir el mundo de Tapion. Hoi logra convencerles para que le ayuden a reunir las Dragon Ball y abrir la caja de música, ya que de esta manera Tapion quedaría liberado.

Con las Dragon Ball en poder de nuestros amigos el deseo de Hoi es concedido y Tapion aparece ante ellos, pero algo no va bien, Tapion se muestra enfadado con sus libertadores y Hoi ha cambiado su carácter amable para mostrar sus verdaderos propósitos: rescatar a Hildegan de la caja de música para poder conquistar el planeta Tierra. Hildegan es revivido por Hoi, pero en la caja de música solamente se encontraba la mitad del cuerpo de este monstruo... a continuación y, sorprendentemente, aparecerá la otra mitad con la que se acaba de reconstruir el enorme cuerpo de Hildegan. El objetivo de Hildegan será destruir a los guerreros Z, que contarán con la ayuda de Tapion. También tendremos referencias de toda la historia de Tapion, su hermano Minashia y el planeta Konattsu.

Por parte de nuestros héroes, podremos encontrar a la fusión de Goten y Trunks -Gotenks-, Gohan con el nuevo poder que le otorgó el viejo Kaioh Shin y la esperada batalla final de Gokuh contra Hildegan utilizando la nueva técnica del puño del dragón.

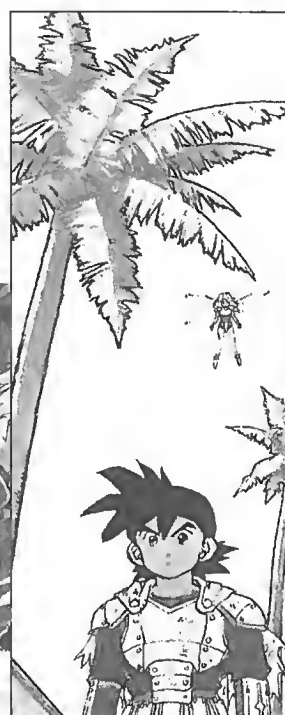
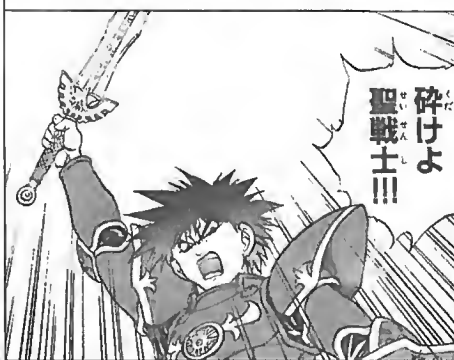
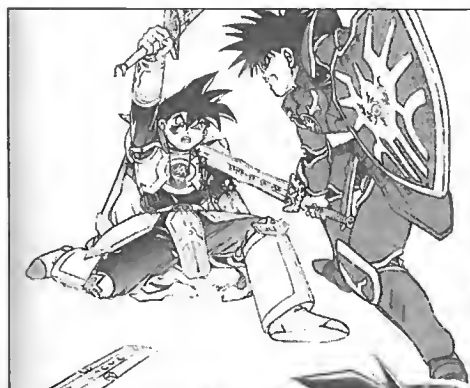
M. GUERRERO ■



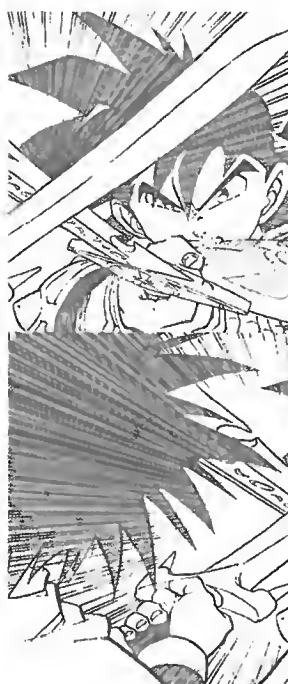
DRAGON QUEST RETTEN: EL EMBLEMA DE ROTO

Kames atrás hicimos un pequeño reposo a los diferentes versiones existentes tanto en manga como en anime del videojuego Dragon Quest. En ese mismo repaso reseñábamos a Roto no monsho (El emblema de Roto) y nos otrevíamos a asegurar que se troto -y se trato- de la mejor adaptación realizada hasta la fecha del citado videojuego. Pero volver a reafirmarnos os presentamos en esto mirado indiscreto el Dragon Quest de Komui Fujiwara, el dibujante de series como Kerberos Panzer Cop (que cuento con guiones de Mamoru Oshii) o Roika y el diseñador de personajes de Terronigmo, un excelente RPG para Super Nintendo. Pues nada, que disfrutéis de las ilustraciones y, como es habitual, no perdáis la oportunidad de haceros con -al menos- un tomo de Roto no monsho. De verdad que vale la pena.

.....



MIRADA INDISCRETA



SATOSHI URUSHIHARA LLEGA A NUESTRO PAIS

Efectivamente, Satoshi Urushihara va a ser uno de los máximos protagonistas en nuestro país dentro de poco, pues Norma Editorial lanza este año la edición española de dos de sus mangas más recientes: *Chirality* y *Legend of Lemnear*.

Su primera gran incursión en el mundo del manga se produjo con *Legend of Lemnear*, un primer trabajo que destacaba de entre la multitud de títulos que acechan en el mercado nipón. Con su inseparable colega Kinji Yashimata al guión, Urushihara realizó *Legend...* para la editorial Gakken y su revista mensual *Nara Comics*, en la que han trabajado autores de talla ilustre como el mismísimo Jahji Manabe (*Outlanders*). *Lemnear* llegó a tener una muy buena respuesta, siendo recopilada en tres tomos recopilatorios, cosa que fue aprovechada para sacar más adelante una adaptación animada. El argumento nos situaba en un mundo medieval en donde una joven muchacha llamada Lemnear, acompañada de sus grandes amigas Meshu, Lian y Lunarg, tendrá como misión parar las pisas a una siniestra villana conocida como Varal, que gracias a la ayuda de su terrible ejército intentará llevar el caos y la destrucción al reino de nuestras heroínas. Cabe reseñar que esta línea argumental se verá modificada para su posterior adaptación animada, ya que en ella encontraremos a Lemnear buscando a su hermana, que resultará estar en manos de una malvada y depravada tirana que la utiliza a ella y a otras como a marionetas controlando su voluntad. De todas formas, las dos versiones de *Lemnear* guardarán el estilo que caracteriza a ese autor, conteniendo el anime un poco más de erotismo. Tras la finalización del manga de *Lemnear* a finales del 92, el dúo se centró en el anime de la propia *Lemnear* y posteriormente en el de *Plastic Little*, pasando para finales de ese año de 1994 su nueva aparición en el mundo del manga con un par de trabajos titulados *Legend of Cristiania* y *Chirality*. Esta segunda obra fue realizada de nuevo para

sistema se descontrolara de tal forma que decidiera hacerse con el control del planeta, teniendo en primer lugar como prioridad la eliminación de la humanidad. Para evitar esta catástrofe, Mather decide crear un androide muy especial llamada Carol. El androide pasee en su interior almacenadas todas las dadas para repoblar la Tierra si fuera necesario, pudiendo adaptar forma masculina si la ocasión la requiriera. Pero su prioridad será la de valver a conectar las dos sistemas que ahora están enfrentadas. Para esa misión, Carol se verá arrapada por el enorme robot Big, y por tres humanas llamadas Patti, Shizuma y Shiari -la protagonista- que tendrán que llegar hasta la base de Alaska en donde se encuentra Gaia. A lo largo de esta aventura se van a encontrar con numerosas enemigas, entre otras al androide de Gaia llamada Adan. A pesar de esa la realmente interesante del manga son las relaciones que mantienen la joven Shiari y la ambigua Carol, creando situaciones de gran tensión emocional llenas de carga erótica en la mayoría de las escenas, muy bien resueltas siempre por el inimitable estilo de Urushihara.



Gakken y su revista *Nara*, debutando con gran fuerza en las páginas del número doce de ese año. Esta vez el autor, ya sin la ayuda de Yashimata, nos traslada a un futuro en el que la humanidad se ve amenazada por un virus llamado GM, que ha sido creado por el poderoso sistema informático Gaia, y su función es controlar los elementos de la Tierra. La actuación de Gaia, que es un auxiliar del ordenador central Mather, es debida a una desconexión involuntaria que hizo que el



Y DEL VIDEOJUEGO...

Pera además de estas obras, Urushihara también es conocida por las notakies gracias a su aportación en el mundo del anime y las consolas, realizando en la mayoría de las casas el diseño de personajes para OVAs a juegos de diferentes temáticas. Urushihara ha trabajado para multitud de empresas de la ilustración y el anime destacando la Taei Animation, Art Land Office y Earth Work Office. Su buen hacer al mando de una pluma y un papel han hecho de él un dibujante que es fácilmente reconocible debido a su marcada estilo que se caracteriza principalmente por realizar esbeltas figuras (especialmente cuando se trata de jóvenes chicos). En cambio, su polivalencia le sirve para que cuando la ocasión la requiere, realiza fantásticas diseños de personajes masculinos y de grandes robots, monstruos a naves (manteniendo en toda momento su frescura y originalidad). Por todo ella y debido a su popularidad, muchas compañías se han fijado en él para realizar algún que otro trabajo para ellas, como es el caso de las numerosas portadas hechas para juegos de Game Boy y de otros sistemas (Amarance II, Techna Police, Space Fantasy Zone, Die Langrisser a Valken), además de dibujar ilustraciones para portadas de revistas, mangas a libros como son las hechas para los volúmenes 1 y 2 de las CG comics de Techna Police, para un Comic Master, para el Alice Soft a para el Bishajō Anime Daizenshū a el Bishajō Soft Daizenshū 2.



...AL ANIME

Aparte de esta aportación al mundo del videojuego, Urushihara parte de su gran fama se basa en trabajos hechos para el mundo del anime. Las OVAs de Legend of Lemnear y Plastic Little son las que pusieron su nombre de forma definitiva en boca de todos las otakies -especialmente fuera de Japón- además de participar en la producción de Kanai Shōsei 2 (un OVA basada en el manga de U-Jin) en 1991. Con el primer título, basada en su propia obra, nuestra autora comenzaba a ser alguien importante dentro de ese mundillo ya que su magnífica caracterización de los protagonistas y su entera hicieron de esta producción de anime algo espectacular, llegando a ser una de las OVAs más vendidas de 1993. Pero ese éxito no se podría comparar con el conseguido posteriormente con su siguiente trabajo. Con Plastic Little, Urushihara rompió moldes y causó un gran revuelo entre todas las aficionadas del medio puesto que Plastic Little ha dejado una gran huella en el campo de la ciencia-ficción debido a su gran calidad y dinamismo. Buena parte de culpa la tienen la propia Satoshi -encargada del diseño de personajes y de la historia original- y el director y co-guionizador Kinji Yamashita (que ya había formado pareja con Urushihara en Lemnear). Esperemos por tanto que con estas muestras de calidad la Urushiharamania (¡buff!, que difícil!) cale dentro de nuestras fronteras y haga posible la llegada de más anime de gran calidad.

F. CANALEJO ■





Lauren & Fernández

DISTRIBUIDORES DIRECTOS

MANGA

Games

Tel./Fax (93) 383 75 55

Móvil 909 354 254



**VEN A VERNOS EN EL 15 SALON DEL COMIC, DEL 8 AL 11 DE MAYO '97.
ENCONTRARAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEO JUEGOS
JAPONESES IMPORTADOS DE TUS SERIES DE MANGA PREFERIDOS.**

PLAY STATION / SEGA SATURN / NINTENDO 64 / NEO GEO CD / SUPERNINTENDO

SHULATO

Este mes comentaremos los CDs de una de las series que más ha gustado en nuestro país... a los que la han podido ver -y sobre todo seguir, claro, ya que la emitían cuando querían-. Esta serie es Shulato y al grito de ¡On Shula Sowaka! empezaba una de las producciones anime más notables cuya historia se basaría en la mitología hindú. Para muchos equiparable a la tan famosa Saint Seiya y para otros más amena e interesante debido al desarrollo rápido y conciso de sus aventuras. Su título original es "Tenku Senki Shulato", que podríamos traducir como "Shulato, las guerras celestiales", constó de 38 episodios televisivos en los cuales se podía disfrutar de un magnífico BGM y en ocasiones de algunas canciones que fueron incorporadas a los episodios, tales como "Good-bye Dear" o la del Opening tema "Shining Soul".

SHULATO -ORIGINAL SOUNDTRACK-

Casa Discográfica: KING RECORDS • Referencia: KICA 276A
Duración: 46' 00" • Temos: 17

1. SHINING SOUL
5. ON SHULA SOWAKA
14. GOOD-BYE DEAR
17. SAJIN NO MEIZU

-Laberinto de arena-



Es el primer Original Soundtrack de Shulato, y en él encontramos las canciones que hemos podido escuchar a través de la serie de animación. Los números 1 y 17 son el Opening y el Ending tema respectivamente en su versión para televisión -"TV size"-. Los números 5 y 14 fueron introducidos en los episodios de la serie, lo primero es la más "marchosa" y la utilizan en los combates, y la segunda la pusieron cuando Rash decidía ofrecer su Somo para poder salvar a Shulato. El resto del CD son las músicas de fanda y entre corte y corte se han insertado diálogos de los protagonistas extraídos de la serie. Para muchos otakus este es el mejor CD de Shulato que podréis encontrar.

TENSEI GENSO -ORIGINAL SOUNDTRACK- -Reencarnación-

Casa Discográfica: KING RECORDS
Referencia: KICA 2141
Duración: 38' 56" • Temos: 12

2. SHINING SOUL
 12. SAJIN NO MEIZU
- Laberinto de arena-



Este es el Original Soundtrack de la serie de animación, en el cual podemos encontrar como es costumbre el Opening Tema titulado "Shining Soul" -que nunca hemos podido llegar a ver en nuestro país- y el Ending Tema "Sajin no Meizu". La composición del BGM es perfecta para la temática de la serie, y nos introduce en el mundo fantástico y misterioso de Shulato. ¡Es muy recomendable! y si podréis haceros con él no la dudéis dos veces.

SOUL LOVERS ONLY!

Casa discográfica: KING RECORDS • Referencia: 292A 7018

Duración: 55' 48" • Temas: 10

1. SET THE FIRE
4. SHINING SOUL (EXTRA VERSION)
6. ARTIST (AOZORA)
10. YASASHISA NO MUKOGAWA
-Mas allá de la amabilidad-



La cuarta canción de este CD es el Opening Tema interpretada por la voz del dablador de Shulata. El resto de canciones son de ritmo lento, acompañadas por diálogos inéditos de las protagonistas y las típicas musiquitas de carte antes de las anuncios -esta última pasa en Japón-. Únicamente es imprescindible tenerla para poder pasear al completo la discografía de Shulata.

BEST COLLECTION

Casa discográfica: SM RECORDS • Referencia: GA 028

Duración: 60' 19" • Temas: 14

1. HIKARI ARU SEKAI HE
-El brillo del mundo-
2. SOMA CHI I LOVE YOU
3. KOI MUSOKA
-Flor del amor-
4. LOTUS NO AME
-La lluvia de Lata-
5. GRASS NO SHONEN
-El joven de la hierba-
6. SHINING SOUL
7. SAJIN NO MEIZU
-Laberinto de arena-
8. VISNU NO NAMIDA
-La lágrima de Visnu-

9. SEISHUN NO FIRE (SHULATO FIREBALL)
-El fuego de la juventud-
10. INATSUMA NO YUJO (TIGER AND DRAGON)
-La amistad relámpaga-
11. PAINT IT BLACK
12. TRUTH
13. CARAVAN (YUJO)
14. KEEP YOUR PURE LOVE



Este Best Collection es una recopilación de las mejores canciones de Shulata, aunque ha sido una falla enorme olvidarse el incorporar canciones como "Good-bye Dear" a "On Shula Sawaka". El CD está disponible únicamente por la casa discográfica SM, ya que es una versión "made in China" montada por ellas mismas a raíz de los tres CDs originales japoneses. Aunque sea una copia, la calidad es la misma -por lo menos en este caso- y la más sorprendente es encontrar la serigrafía del CD en color y muy bien definida.



Y ahora os ofreceremos las imágenes del Opening Tema y el Ending tema que no pudimos ver en España. A partir de ahora -y siempre que sea posible- intentaremos presentaros las imágenes inéditas que todavía no habéis podido ver de vuestras series favoritas. Este mes ¡Shulato!, disfrutad con ellas.

.....

OPENING TEMA -SHINING SOUL-



ENDING TEMA -SAJIN NO MEIZU-



Además de estos, Shulato posee otro Opening y Ending Tema que se incluyó en la serie a mitad de sus episodios. Esperamos tener otra ocasión de poder mostrároslos, puesto que por este mes el espacio se acaba.

M. GUERRERO ■

BLANC NEGRE

LLIBRERIA PAPERERIA

ESPECIALIZADOS
EN MERCHANDISING
Y CARDS DE DB Y DB GT

- PP CARDS
- PP CARDS MEMORIAL
- SUPER BATTLE BANDAI
- CARDDASS BANDAI
- ACTION KIT
- SUPER BATTLE COLLECTION



¡¡VÉN A VERNOS Y PODRÁS ENCONTRAR TODO LO QUE BUSCAS!!
C/SUGRAYES 78 0808 BARCELONA (CERCA DE CARRETERA DE SANT'S)
TEL. (93) 296 65 99

Bueeeeno, una vez más con todos vosotros. Antes de empezar hemos de pedir disculpas por los problemas "técnicos" que hemos tenido en Correos pero, afortunadamente, todo está arreglado. Y ahora sí, una vez más con poco espacio y muchas cartas, así que ¡a por todas!

MARIO ORTIZ GRADOS

de el Prat de Llabregat

Para empezar fuerte el carrea, una carta plagada de preguntas. Espera tener suficiente espacio para poder responderlas y como dices: "vayamos al grano". En primer lugar nos preguntas si las anime baaks de Dragon Ball saldrán en castellana. Pues si han editada las Anime Kids la más lógica es que también hicieran la misma con las tamas de calar. Sobre las daizenshu igual: si han editada el primera las demás también tendrían que caer, pero las designias editoriales son inescrutables y... Además, las daizenshu tienen la desventaja de que al traducirla habría que re-maquetar toda y la verdad es que saldría más a cuenta hacerla nueva (¡para para esa tienes las especiales Kame!). Captan Tsubasa y Rune Masquer por ahora no serán publicadas en castellana (¡lástima!), aunque la obra de Yutaka Izubuchi entraba en las planes de una editorial española. El protagonista de Dragon Quest VI no tiene nombre, como en las anteriores juegos tu le pones el nombre que quieras. El "¿Dassier Definitiva?" era como un avance de la que iba a ser el "¿Dassier Definitiva!", una de las trabajos informativos más completas de toda la historia. La de las nuevas episodias de Ranma (te referirás a las OVAs, ¿no?), Musclemán, Sailor, Campeones.....etc. es el cuento de nunca acabar. No tenga ni idea ni crea que ellas tampoco de par que no las compran, al menos padremas disfrutar de las nuevas capitulas de DBZ. Buena, para acabar María da un vata para seguir con las pasters y aliviar de poner más páginas y también para que sigamos poniendo ataku y no ataky. De acuerdo, pero se ha de tener en cuenta que ataky es la definición más moderna de ataku en el argot japonés. Ya sabemos que el Kame es muy conocida en el Prat, ya que una de nosotras vive allí (buena, en teoría) y viene realizando campañas publicitarias.

S AIXEGA CASAS AGUIN

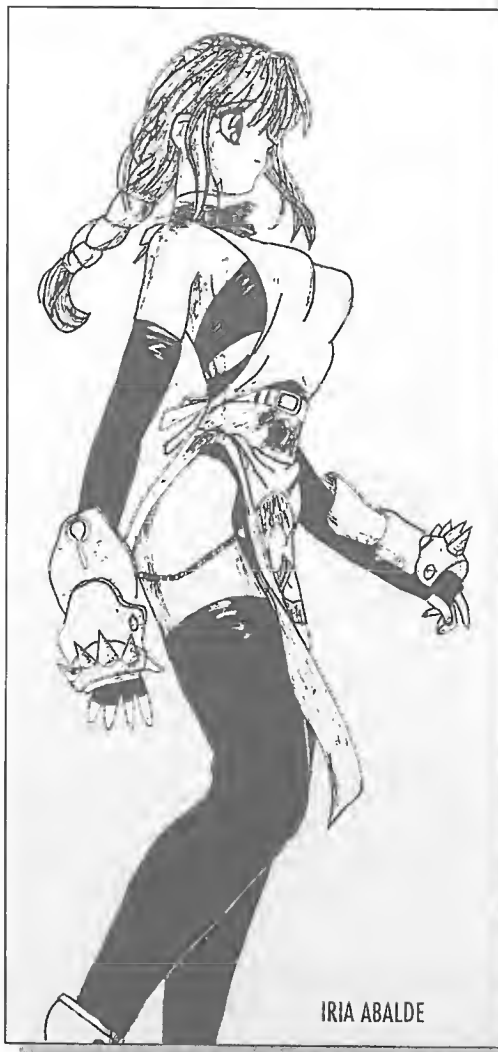
de Pantevedra

Nuestra calega de Pantevedra nos cuenta en su carta que no salga entre las calabazadas... ¿¡camaaa!?! ¡¡¡na puede ser!!!, me voy a quejar cuando acabe este carrea. Buena, al menos siga aquí. Tu vata va directa a engrasar el grupo de peticiones de más páginas a calar, aunque las que prefieren más páginas tienen una ligera ventaja (esta va a ser reñida). Lamenta mucha que el nueva farmata no sea de tu agrada pero como ya dijimos puede que no sea definitiva (como el mítico Dassier). El tema del Niñatoku está tan muerta como el, DR no quiere seguir y nosotras no somos nadie para decirle algo ¿a sí?. Aquí espera con impaciencia que me envíes tu fanzine "Kaminari" así que date prisa (de buen ralla, clara). Gracias por el chivatazo, estas de la redacción se van a enterar.

CLARLOS CASTRO

de La Caruña

Este ataky de 15 años nos envía una carta escueta para que me pueda reponer a la primera... aunque tampoco había para tanta. A ver, que nosotras sepamos si existe ningún libro de ilustraciones de Yukita Kishira para por desgracia no la sabemos toda y puede que exista alguna y no la sepamos. Sobre el CD Calendar de Ranma por el que me preguntas, esta es la opinión de nuestra experta sobre ese campact: "es muy aceptable". Espera que te haya servido de algo esta aclaración. Tu petición de más información a algún paster sobre Slam Dunk va directa a redacción (a ver si cuela y se publica algo en una de las próximas Kames). Hasta atra.



IRIA ABALDE



RUTH C. D.

de Cerdanyola del Vallès

Ruth se confiesa fan de Dragon Ball y nos da un nueva vata a favor de más páginas a color y los posters de Tsubasa (¡bien!, ya somos más). Sobre encontrar películas u OVAs de Tsubasa en castellano o traducidos siento mucho decirte que no están disponibles. Supongo que yo no hace falta que te diga que yo se emiten los nuevos episodios de Dragon Ball Z en el Canal 33 (yo siempre con las noticias más frescas). Los CDs que incluyen el soundtrack de Dragon Ball son el DBZ ongakushu que contiene el BGM de las siete primeras películas y luego está el ongakushu vol. 2, que corresponde a la música del film número once. También existe un DBZ music collection dedicado a la décima película, pero si lo que quieres es la música de fondo de la serie tendrás que adquirir el CD box que contiene 5 CDs en los que dos corresponden al BGM de Dragon Ball y el de Dragon Ball Z (como se nota que no tienes los Dossier...). Bueno, espero tu siguiente carto y el dibujo, ¿vale?



ABEL IBORRA

de Alicante

Esta monganiaca (como se autodenomino ello) de 19 años es una forafa del karaoke y del jffútbol!! Pues tengo que decirte que tu equipo preferido es el de todos los componentes de este humilde estudio. Ya se que varios detalles hacen que alguna de las personajes de Saint Seiya puedan parecer de "la ocera de enfrente", pero que me conste todos los caballeros incluido Shun no lo son en absoluto. A pesar de que lo insinuaron, en DBGT no hay ningún romance entre Pon y Trunks, y como bien dices su edad les sepore bastante. En cuanto al asunto del onime, lo verdad es que hacio tiempo que necesitábamos un programa como "Manga" poro los otokus/otokys. Maison Ikokku, al igual que Cats eyes, se emitió hace varios años y parece que no las reponen ni por error, pero si los que yo hemos visto muchísimas veces.



JUAN DANIEL NAVARRO GANÁN

de Alicante

Juan nas escribe para que le respondamos un por de preguntas y comentarnos cuoles son sus secciones preferidas de esta revista. Por desgracio para nosotros no hoy ningún video, yo seo película u OVA de Fly/Doi que no sea en japonés (llevo todo el correo dondo molos noticias). Difícil me lo pones en tu segundo pregunta, colocar o Espoño en el ronking de países mas otokys es verdaderamente difícil. Se supone que España estaría detrás de Japón y Francia luchando por el tercer puesto con USA y Italia pero dejando a un lodo o Taiwón, Korea y demás poises asiático. Gracias por tus felicitaciones, los encargados de las secciones de episodios DBGT, novedades mango y CDs se congrotulan por vuestras preferencias.



JORGE HERNANDEZ FLORES



ELENA SANS MARTINEZ

de Barcelona

Elena tiene una dudo referente o porque en algunos momentos de determinados mangas sale algún personaje haciendo la señal de las "cuernos" con la mono. Lo cierto es que no tiene significado y si lo dibujan es a modo de chiste. De "El gran suixi" si que existe manga, se llama Mister Ajikko y está dibujado por Daisuke Terasawa. Cinturó negre también tiene manga con el título de Yoworo! que, por cierto, está realizado por el dibujante de Pineapply Army: Nooki Urusowa. Los episodios de DBZ yo hobrós visto que continúon, aunque haya protestas por algún sector. De Doroemon hoy un sinfin de películas que en este corto espacio que tengo no podrió comentarlos, pero en el próximo te dedicaré un espacio poro este asunto. Gracias por seguir siendo fiel a esta vuestra revista/fanzine/lo que sea Kame.

Y se acabó lo que se daba, hasta el próximo número: ¡Sarabada otakus/otokys!

LA ESPADA DEL INMORTAL

COMENTARIO MANGA

Cada cierto tiempo surge una pequeña joya que viene a recordarnos que nuestro-vuestra munda del manga es, después de toda, un arte (por mucho que algunas se empeñen en negarlo). En esta ocasión la joya en cuestión se llama La Espada del Inmortal un cómic creada por Hiroaki Samura y que llega a España de la mano de Norma Editorial tras el moderado éxito obtenido por la edición americana de Dark Horse. La trama se desarrolla en el Japón medieval, concretamente el siglo XVIII, donde el samurai Manji debe matar a mil hambres malvadas para redimir sus pecadas y poder renunciar a la inmortalidad que le ha sido impuesta. Para lograr tal hazaña, Manji se convertirá en el guardaespaldas de Rin, una joven que pretende vengar la muerte de su padre y acabar con el clan de samurais que pretende unificar las escuelas del país por la fuerza. A pesar de que en principio la joven Rin es solo una media a través del cual Manji pretende cumplir su condena, poco a poco surgirá entre ambos una relación fraternal que se convertirá en el auténtico motor de la historia. Desarrollada a través de una narrativa gráfica muy seria, la obra combina el dramatismo con pinceladas humorísticas, la cual hace que lejos de perder el rumbo se cree un contraste atractivo para el público. El único punto negativo es que en algunas ocasiones las bocadillos no indican que personaje realiza los diálogos y puede crear alguna confusión que obligue al lector a releer alguna página, aunque duda que a nadie le imparte ya que es todo un placer. Por último señalar que cada toma que tienes la oportunidad de leer, te deja mejor sabor de boca que el anterior la que asegura una evolución constante y la fidelidad del lector.

F. GALINDO ■



¡¡ILLEGAN LOS PALADINES!!

Se acabó la espera... porque la estabais esperando, ¿no? Pues buena, en pocos días y coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona hará acto de presencia un número especial realizado por las fabulosas Nacha Fernández y David Ramírez. Su título será Las Paladines del Haráscapa, una parodia sin cuartel de Saint Seiya (Las Caballeras del Zodiaco) que ofrecerá acción, emoción, dramatismo y ante todo humor, mucho humor. En principio se tratará, como ya hemos dicho, de un número especial, pero si la respuesta es lo suficientemente favorable no descartamos realizar alguna que otra mini-serie (aunque para esta habrá que convencer a los autores). En esta impactante aventura Seiya y compañía deberán detener a un peligroso villano que ha interrumpido las emisiones de todos los canales televisivos del mundo. Hasta aquí la casa está difícil (no hay fútbol los lunes, martes, miércoles...), pero la cosa se pondrá realmente chunga cuando en las televisiones aparezca un solo programa las 24 horas del día: ¡Verana azul! ¿¡¡Cámaaaaaa!!?, esta puede provocar un shock a nivel planetario y si la Tierra cae... Chanquete, Piraña y los suyos dominarán el universo. ¡Ateneal, dale fuerzas a Seiya y que nos salve de tal horror. Estáis avisadas: la invasión llega el 8 de Mayo.

RUY RAMOS ■



VIDEO CLUB HOLLYWOOD

- ÚLTIMAS NOVEDADES IMPORTADAS DIRECTAMENTE DE JAPÓN
MERCHANDISING Y CARDS.
- ALQUILER DE CD'S SOBRE SERIES DE ANIME.
- ALQUILER DE PELICULAS DE MANGA VIDEO.
- TODO TIPO DE TARJETAS: RAMI CARD, TRADING, BANDAI.

RAMIS

- RANMA 1/2
- DRAGON BALL Z
- DRAGON BALL GT
- D.N.A. 2
- EROTICAS
- MAGICK KNIGHT



TARJETAS

- SAINT SEIYA
- SAILOR MOON
- DRAGON BALL Z
- DRAGON BALL GT



MUÑECOS

- SUPER BATLE COLLECTION
- ACTION KIT
- SUPER GUERRIERS (40 CM.)



POSTERS

- DB Z
- DB GT
- SAILOR MOON
- RANMA 1/2
- CABALLEROS DEL ZODIACO



EL MUNDO DEL MANGA MUY CERCA DEL PARALELO
C/ OLMO Nº12, TIENDA- 08001 BARCELONA
TEL. Y FAX (93) 4419964

**¡¡TENEMOS LOS PRECIOS MÁS ASEQUIBLES
DEL MERCADO, VEN RÁPIDO!!**



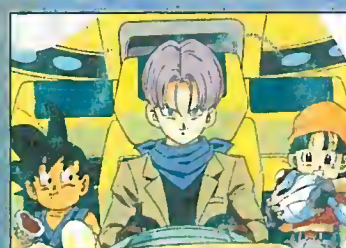
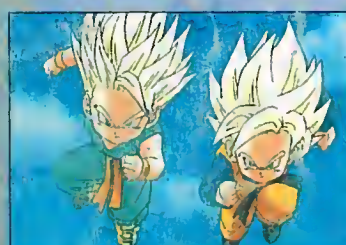
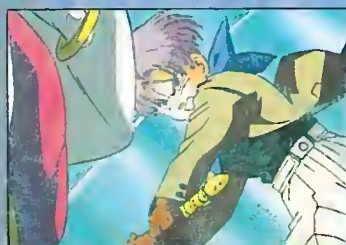
**¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO, LLÁMANOS Y TE DAREMOS UN
CATÁLOGO DE NUESTRO MATERIAL JUNTO CON EL PRECIO!!**

- Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
- Mangas de importación
- Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
- Revistas de importación.
- Los CD's de tus animes favoritos.
- Más de 20 títulos de video, sistema NTSC.
- Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela,
y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

CHUNICHI COMICS

LIBRERIA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

TRAVESSERA DE LES CORTS 283, 08014 BARCELONA. TEL (93) 410 68 48. FAX (93) 321 59 11



KAME

ESPECIAL I

DRAGON BALL GT

- GUIA DE EPISODIOS
- COMBATES
- PERSONAJES
- OPENING Y CD'S
- EL TOUR ESPACIAL
- RAZAS

EL SUPER SAIYAN 4!

... Y ADEMÁS

**LA PELÍCULA DE DRAGON BALL
CRONOLOGÍA OFICIAL E HISTORIA
DE DRAGON BALL Z**

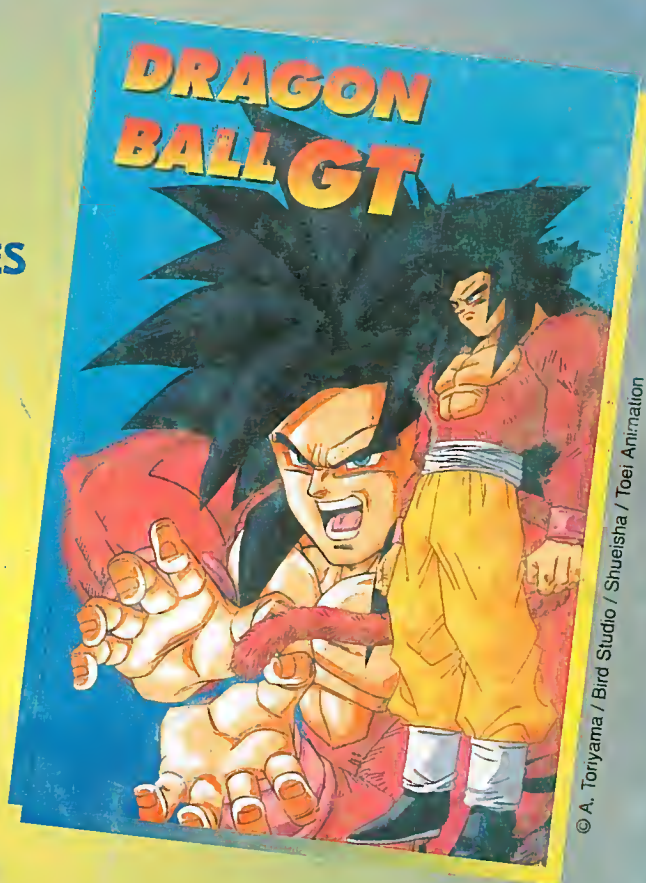
**UN ESPECIAL QUE NINGÚN FAN
DEL MANGA SE PUEDE PERDER**

DISTRIBUIDO POR:

SAMURAI EDICIONES

Sant Cugat, 19 • 08032 MATARÓ (Barcelona)
Tel. (93) 757 49 39 • Fax (93) 757 52 24

Y TAMBIÉN DISTRIBUIDOR DE KAME



© A. Toriyama / Bird Studio / Shueisha / Toei Animation